

Two Worlds

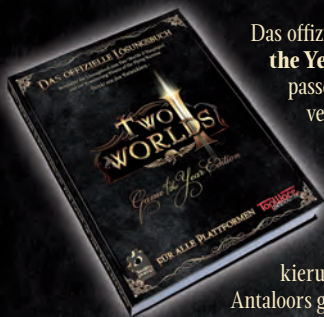
Game of the Year Edition

TopWare
INTERACTIVE



TWO WORLDS II: DIE KOMPLETTLÖSUNG - DIREKT VON DEN ENTWICKLERN! -

- das Lösungsbuch ist in deutscher und englischer Sprache verfügbar -



Das offizielle Lösungsbuch zu der **“Two Worlds II Game of the Year Edition”** sorgt dafür, dass Sie kein Abenteuer verpassen, kein Rätsel ungelöst lassen und an keinem Gegner zweifeln!

Allen **“Two Worlds II”**- Fans, denen nichts durch die Lappen gehen soll, steht auf 448 farbigen Seiten das geballte Wissen der Entwickler zur Verfügung. Die detaillierten Karten mit zahlreichen Markierungen sorgen zudem dafür, dass Sie jeden Winkel Antaloors gezielt unter die Lupe nehmen können.

Neben der Beschreibung sämtlicher Waffen, Monster, Tiere, pflanzlicher und tierischer Alchemiezutaten wird zu jedem einzelnen Wesen oder Gegenstand umfangreiches Statistikmaterial präsentiert. Der Questindex sorgt zusätzlich für eine schnelle Übersicht und das gezielte Auffinden bestimmter Lösungswege.

- + Beschreibung der Hauptquests und aller Nebenquests mit alternativen Lösungen
- + Detaillierte Karten mit Lösungswegen sowie viele Geheintipps zum Spiel
- + Vollständiges Bestiarium: Erläuterung aller Gegnerklassen inkl. Stärken & Schwächen
- + Umfassender Ausflug in die Geheimnisse der Magie und Alchemie
- + Ausführliche Waffenstatistiken mit Bildern zu jeder Waffe inklusive Wert und Wirkung

ALL THE ANSWERS - STRAIGHT FROM THE DEVELOPERS!

- the Strategy Guide is available in English and German language -

The official **“Two Worlds II Game of the Year Edition”** Strategy Guide will make sure that you never miss an adventure, complete every quest and never again get into a desperate situation in combat! All you **“Two Worlds”** fans out there who want to know everything about the game will be thrilled by the Guide's 448 color pages – each one packed with pure developer know-how and knowledge. The detailed maps with lots of markings let you zoom in on every fascinating inch of Antaloor. And besides the descriptions of all the weapons, monsters, animals and plant and animal alchemy ingredients, there's lots of priceless statistical info about every single being and object! There's a Quest Index included too for a fast overview and targeted searching for specific solutions.

THIS GUIDE IS A MUST-HAVE FOR EVERY ANTALOOR ADVENTURER!

EVK | RRP 19,99 €

INHALTSVERZEICHNIS

Installation und Aktivierung	2
Hauptmenü	3
Spielbildschirm	3
Spielsteuerung	5
Shortcut-Leiste	6
Inventar	6
Der Kampf	15
Geldangelegenheiten	16
Schlösser knacken	18
NPC Gruppen	19
Multiplayer	20
Pirates of the Flying Fortress	21
Technischer Support	21
Mitwirkende / Credits	74
Xbox 360 Controller Layout	76

TABLE OF CONTENTS

Installation and Activation	22
Game Controls	23
HUD	24
The Inventory Menu	25
Combat	33
Monetary Matters	34
Locks	35
Characters	36
Teleports and Altars	37
Multiplayer	38
Hotline and Support	38
Credits	74
Xbox 360 Controller Layout	76

TABLE DES MATIÈRES

Installation et Activation	39
Commandes	40
IHM	41
Inventaire	42
Combat	47
Questions d'Argent	49
Personnages Non-Joueurs	51
Multijoueur	52
Pirates of the Flying Fortress	52
Support Technique	53

INDICE DEI CONTENUTI

Installazione e Attivazione	54
Comandi	55
L'Interfaccia di Gioco	56
Menu Inventario	57
Combattimento	60
Minigiochi	62
Multigiocatore	63
Pirates of the Flying Fortress	63

TABLA DE CONTENIDOS

Instalación y Activación	64
Controles	65
HUD	66
Menú Inventario	67
Combate	70
Minijuegos	72
Multijugador	73
Pirates of the Flying Fortress	73
Credits	74
Xbox 360 Controller Layout	76

Installation und Aktivierung

Legen Sie zunächst den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Mit einem Klick auf den Installationsbutton startet das Installationsprogramm der **“Two Worlds II Game of the Year Edition”**. Befolgen Sie anschließend die Bildschirmanweisungen.

Die Installation erfordert mindestens 8 GB freie Festplattenkapazität. Bei Windows Vista und Windows 7 können Sie **“Two Worlds II”** über den Spiele Explorer starten.

Die Zusatzinhalte der Two Worlds II Game of the Year Edition können Sie im Hauptmenü über den entsprechenden Menüpunkt im Single- oder im Multiplayer aufrufen.

SERIENNUMMER

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer ist zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer befindet sich auf der Rückseite dieses Handbuchs. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein. Groß- und Kleinschreibung spielen hierbei keine Rolle.

Ist die Nummer akzeptiert worden, wird sie erst wieder bei einer Neuinstallation benötigt. Die eingegebene Seriennummer ist einmalig und ist im Multiplayer Modus der identifikationsschlüssel, der Ihnen Zugang zum WarNET™ Server gewährt. Falls Sie in ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit.

AKTIVIERUNG

Damit Sie die **“Two Worlds II Game of the Year Edition”** in vollem Umfang spielen können, ist eine zusätzliche Aktivierung erforderlich. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:

DIE ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET

Wenn Sie die Software nach dem Start des Add-Ons und der Eingabe der Seriennummer auffordert, das Produkt zu aktivieren, klicken Sie einfach auf **“Aktivieren”**. Das Programm stellt nun die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbstständig innerhalb weniger Sekunden durch. Eine bestehende Internetverbindung ist hierfür Voraussetzung.

TELEFONISCHE AKTIVIERUNG

Falls Sie nicht über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie die Aktivierung auch telefonisch durchführen. Wählen Sie hierzu die Option **“Aktivierung via Telefon”** aus. Daraufhin wird Ihnen ein 16-stelliger Aktivierungscode angezeigt. Bitte rufen Sie die untenstehende Nummer(n) an und halten Sie Ihren Aktivierungscode bereit.

Aktivierung National: 01805- 989939 (ZUXXEZ)*

Aktivierung Interational (nur Englisch): +49-(0)721-91510500

* Aus dem deutschen Festnetz 0,14 EUR/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer.

HINWEIS: Diese Hotline ist ausschließlich für die Produktaktivierung zuständig. Bei technischen oder inhaltlichen Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an den technischen Support. Falls Sie das Produkt nicht sofort aktivieren möchten, ist dies auch später möglich. Bis zur Aktivierung läuft die Software im Demo-Modus.

== Hauptmenü ==

Wenn Sie aus dem Spiel heraus  drücken, kommen Sie ins **“Spielmenü”**. Hier können Sie zurück ins Hauptmenü gehen, potentiell vorhandene Bonuscodes eingeben oder Spielstände speichern und laden. Falls Sie im Eifer des Gefechts einmal vergessen zu speichern, ist das in der Regel kein Problem. **“Two Worlds II”** legt automatische Speicherstände an, wobei Sie beim Laden immer auf die drei Aktuellsten zugreifen können. Im Hauptmenü können Sie unter **“Einstellungen”** das Zeitintervall wählen, in dem automatische Speicherstände angelegt werden oder aber diese Funktion deaktivieren.

Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben, geht es zunächst darum, einen individuellen Helden zu erschaffen. Wer sich dieser Aufgabe lieber nicht widmen will, kann alternativ aus zufällig zusammengewürfelten Charaktermodellen auswählen, indem die Schaltfläche **“Zufälligen Charakter erstellen”** gewählt wird. Kreative Köpfe können mit der Maus verschiedenste Gestaltungsoptionen von der Körpergröße bis zu Nasenlänge anwählen und per Schieberegler einstellen. Wenn Sie Ihr Werk ausführlicher bewundern wollen, können Sie den Charakter bei gedrückter  drehen und mit Maus-Scrollrad die Ansicht vergrößern.

== Spielbildschirm ==

Während des Spielens stehen Ihnen auf dem Bildschirm zahlreiche Informationsquellen zur Verfügung, die Sie gezielt nutzen sollten, wenn Sie eine angenehme und vor allem auch erfolgreiche Zeit in Antaloor verbringen wollen.

Im wahrsten Sinne des Wortes essentiell ist dabei Ihre Lebensenergie, die in der **roten Glaskugel ❶** am rechten, unteren Bildschirmrand symbolisiert ist. Je nach dem, wie viele Lebenspunkte Sie gerade verlieren, nimmt der Füllstand immer weiter ab. Keine Angst, wenn es ganz eng wird, werden Sie durch ein zusätzliches akustisches Signal gewarnt! Wenn sich die rote Anzeige grün einfärbt, leiden Sie übrigens an einer Vergiftung, die Sie mit einem entsprechenden Trank kurieren können.

Im Verbund mit der roten Anzeige können Sie auf gleiche Weise außerdem noch Ihren aktuellen, **blauen Manavorrat ❷** sowie die **gelbe Ausdauerenergie ❸** ablesen, die ebenfalls mit Glaskugeln symbolisiert sind. Mana bestimmt darüber, ob und welche Zauber Sie wirken können. Die Lebens- und Manaenergie können Sie mit Tränken oder Magien regenerieren. Außerdem ist es möglich einen entsprechenden Altar zu besuchen oder einfach abzuwarten. Wenn Sie Ihre Waffe nicht gezogen haben, bauen sich die Vorräte von selbst wieder auf. Ausdauerenergie wird beim Sprinten verbraucht. Sobald Sie sich im normalen Laufschrift weiterbewegen, wird die Energie automatisch regeneriert.

Natürlich ist nicht nur ihr eigener, körperlichen Zustand wichtig, sondern auch die Konstitution der aktuellen Gegner. Sobald ein Monster, Tier oder NPC im Fokus ist, erscheint deshalb ein **roter Balken ❹**, der dessen (verbleibende) Lebensenergie anzeigt.

Der **grüne Balken ❺** über der **Shortcut-Leiste ❻** gibt Ihnen jederzeit einen Überblick, wie lange Sie noch bis zum nächsten Levelaufstieg schuften müssen. Die Shortcut-Leiste selbst zeigt die aktuelle Tastenbelegung an und kann individuell eingestellt werden. Mehr Informationen zu diesem Thema gibt es im folgenden Kapitel **“Spielsteuerung”**.

Zunächst ist noch der linke Bildschirmrand an der Reihe. Hier wartet in der unteren Ecke die **Minikarte** ⑦, die Ihnen jederzeit Ihren aktuellen Standort verrät und interessante Ziele in der Nähe aufzeigt. Direkt über der Karte befinden sich die für die Orientierung wichtigen **Kartenmarker** ⑧. Die Zahlen geben die Entfernung in Metern zum momentan aktiven Zielpunkt (**Goldene**: Aktueller Quest, **Blau**: Selbstgesetzte Markierung) an.

Zusätzlich zur Navigation erscheinen optional zwei weitere Balken am linken Bildschirmrand, wenn Sie sich auf ein Pferd setzen. Der **rote Balken** ⑨ gibt die Lebensenergie Ihres Pferdes an und der **gelbe** ⑩ die aktuelle Motivation bzw. Schnelligkeit des Reittiers. Achtung! Auch Pferde haben nur eine begrenzte Gutmütigkeit. Wenn Sie Ihr Tier zu sehr anspornen, wechselt der Balken zu rot und ist damit ein sicheres Zeichen dafür, dass Sie bald abgeworfen werden, wenn Sie dem Pferd Ihre Hacken weiter so heftig in die Flanke donnern.



Ob Sie in einer Stadt oder einem Dorf zurzeit als Saubermann oder Rabauke dar stehen, zeigt Ihnen das **Schwert** ⑪ in der rechten, oberen Ecke des Spielbildschirms an. Wenn Sie Pasanten anrempeln, mit gezogener Waffe herum laufen oder ein Verbrechen begehen, färbt sich die Klinge rot ein. Hat die Einfärbung erst einmal den Schwertschaft erreicht, sollten Sie sich in Acht nehmen, denn nun ist ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt. Versuchen Sie, an einem versteckten Ort Aufsehen zu vermeiden, bis die Aufmerksamkeit der Wachen wieder nachlässt. Dies können Sie an der nachlassenden Einfärbung der Schwertklinge erkennen.

INVENTARFENSTER

Das Inventar ist die zweite und bei weitem umfangreichste Informationsebene für die Organisation Ihrer Abenteurer. Die einzelnen Menüfelder zum Handling in Sachen Charakterentwicklung, Ausrüstung, Magie oder Alchemie finden Sie unter **[F1]** bis **[F5]**.

== Spielsteuerung ==

Um sich in Antaloor zu bewegen, nutzen Sie zum einen die Maus, mit der Sie die Kamera, also Ihren Blickwinkel, bewegen und zum anderen die Tasten **W**, **A**, **S**, und **D**, mit denen Sie Ihren Spielcharakter nach vorne, hinten, rechts und links steuern. Diese Steuerung gilt auch im Wasser, der Held startet automatisch mit dem Schwimmen. Falls Ihre Maus mit einem Scrollrad ausgestattet ist, können Sie damit in einem gewissen Rahmen ins Geschehen hinein- und hinauszoomen.

Da es in der Spielwelt jede Menge zu erforschen gibt, ist die "Leer"-Taste  extrem wichtig und mit gleich zwei Funktionen ausgestattet. Im Normalfall **springt** Ihr Held damit in die Höhe, beziehungsweise nach vorne, wenn Sie gerade laufen. Anders verhält es sich, wenn ein **Aktionssymbol** aktiv ist. In diesem Fall aktiviert  den entsprechenden Befehl, zum Beispiel das Öffnen einer Tür oder die Eröffnung eines Gesprächs.

Wenn Sie es eilig haben, können Sie aus dem Laufen oder Schwimmen heraus mit  einen **Sprint** einlegen. Neben der Flucht hilft aber oft auch das **Schleichen**, um unliebsamen Begegnungen aus dem Weg zu gehen, oder ungesehen bestimmte Plätze zu erreichen. Halten Sie  aus dem Stand heraus gedrückt und Ihre Spielfigur geht automatisch ins Schleichen über. Sobald Sie die Taste loslassen, geht es im normalen Laufen weiter. Dieser spezielle Bewegungsmodus ist unter anderem Voraussetzung für den Meuchelmord.

Wenn Sie ein **gesatteltes Pferd** gefunden haben, können Sie mit  aufsitzen, sobald Sie nahe genug an das Tier heran gekommen sind und das entsprechende Aktionssymbol erscheint. Die Steuerung erfolgt dann analog zum Laufen, sprich mit der Maus haben Sie Einfluss auf den Blickwinkel und mit **A** oder **D** können Sie das Pferd nach rechts und links lenken, das Abbremsen erfolgt mit der linken Maustaste. Wenn Sie w oder s drücken, macht das Pferd eine Kehrtwende. Den Haupteinfluss auf die Reitgeschwindigkeit haben Sie mit der rechten Maustaste , die Sie rhythmisch drücken müssen, um Geschwindigkeit aufzunehmen. Wenn Sie aufhören zu klicken, wird das Pferd automatisch langsamer. Achten Sie dabei auf die Pferdeanzeige am linken Bildschirmrand. Sobald sich der Balken mit dem Pferdekopf rot einfärbt, sind Sie kurz davor, abgeworfen zu werden! Natürlich können Sie auch mit Ihrem Vierbeiner über Hindernisse springen, indem Sie  drücken. In seiner zweiten Funktion können Sie mit vom Pferd steigen, sobald dieses still steht.

Beim **Segeln** müssen Sie allerdings gerade zu Beginn etwas Geduld mitbringen, da die Steuerung eines Segelboots verschiedene Komponenten wie Wind und Fahrtrichtung mit einbezieht. Sie können durch Aktivieren des Aktionssymbols an Bord gehen. Das Ruder, mit dem Sie die Fahrtrichtung festlegen, bewegen Sie mit **A** und **D**. Das Segel sollte zum Wind gedreht sein, wobei Sie die Windrichtung am roten Wimpel an der Mastspitze erkennen oder anhand der Pfeile auf der Minikarte. Mit **W** und **S** können Sie den Ausleger und damit die Position des Segels zum Wind beeinflussen. Wie beim echten Segeln auch, müssen Sie teilweise gegen den Wind kreuzen, um an bestimmte Ziele zu gelangen. Wenn Sie das Boot verlassen möchten, drücken Sie . Wenn Ihnen das Alles zu mühsam ist, können Sie über das Einschalten der Option "**Auto-Segeln**" in den Einstellungen -> Interface das Segeln wesentlich vereinfachen.

Shortcut-Leiste

Sehr praktisch und gerade in brenzigen Situationen oftmals lebenswichtig ist die Shortcut-Leiste am unteren Rand des Bildschirms. Während die Tasten **[1]** bis **[3]** dem Kämpfen vorbehalten sind und automatisch mit Spezialattacken belegt sind, können Sie die Tasten **[4]** bis **[0]** völlig frei belegen.

Um Shortcuttasten neu zu belegen, rufen Sie den entsprechenden Gegenstand im Inventar-Menü mit **[F1]** bis **[F3]** auf. Wenn Sie nun **[↑]** und gleichzeitig eine der Tasten **[4]** bis **[0]** drücken, wird das ausgewählte Utensil, wie zum Beispiel ein Heiltrank oder eine Magiekarte, in die Shortcutleiste verfrachtet. Falls Ihnen die aktuelle Shortcut-Leiste nicht ausreicht, stehen Ihnen weitere Felder zur Verfügung. Diese können Sie mit **[Alt] + [F6]** bis **[Alt] + [F8]** im Ausrüstungsfenster öffnen und belegen. Die Standard-Shortcuts liegen auf **[Alt] + [F5]**.

Inventar

Im Inventar organisieren Sie Ihre neu gewonnen Fähigkeiten und Utensilien auf übersichtliche Weise und schaffen damit die Grundlage für ein erfolgreiches Abenteuer. Sie können die einzelnen Rubriken: **Parameterwerte und Skills** **[F1]**, **Waffen- und Ausrüstungsinventar** **[F2]**, **Allgemeines Inventar** **[F3]**, **Alchemie** **[F4]** und **Magie** **[F5]** entweder über die entsprechenden Shortcuts oder auch direkt über die Reiter am oberen Rand des Inventarfensters auswählen.



REITER 1: PARAMETERWERTE UND SKILLS



DIE PARAMETERWERTE ODER BASISWERTE

Der Wert beim **Durchhaltevermögen** bestimmt die **Gesundheit**, bzw. den maximalen HP-Wert Ihres Spielercharakters und hat damit maßgeblichen Einfluss darauf, wie lange Sie in einem Kampf durchhalten können. Zudem beeinflusst die Zahl die Dauer der Sprintstrecken, die Sie zurücklegen können. Die **Stärke** definiert logischerweise die **körperliche Kraft** Ihres Kriegers. Dieser Wert beeinflusst den Schaden, den Sie in Kämpfen austeilen, das Gewicht, das Sie tragen können und somit auch die Verfügbarkeit schwerer Rüstungssets. Auf diese können Magier und Waldläufer verzichten, die eher in den Bereich **Präzision** investieren sollten. Ein guter Wert in diesem Bereich erleichtert den Umgang mit Fernkampfwaffen enorm. Die **Willensstärke** definiert die geistigen Kräfte Ihres Kriegers und somit den maximalen Manawert, der ausschlaggebend für Magier ist.

SKILLS UND SKILL-SYSTEM

Manche Skills, wie Regeneration, sind für jede Spielweise wichtig, während andere von der Spezialisierung des Charakters abhängen. Die Effizienz eines Skills hängt von seinem Level ab, je höher, desto besser. Die individuellen Eigenschaften lassen sich in sechs Gruppen einteilen: **Allgemeine Skills**, **Handwerker-Skills**, **Krieger-Skills**, **Assassinen-Skills**, **Magier-Skills** und **Waldläufer-Skills**. Einige Skills sind von Anfang an verfügbar, andere müssen Sie erst freischalten, indem Sie sogenannte Skillbücher finden oder kaufen. Skillpunkte können Sie auch dadurch ansammeln, dass Sie Tätigkeiten, wie beispielsweise das Schmieden, sehr häufig durchführen und als Belohnung ein kleines Extra erhalten.



ALLGEMEINE SKILLS



Diese Fähigkeiten sind nützlich unabhängig von der Charakterklasse.



REGENERATION: Erhöht die Geschwindigkeit der Selbstheilung, die jedoch nur in unbewaffnetem Zustand erfolgen kann.



ELEMENTARRESISTENZ: Erhöht Ihre Widerstandskraft gegen Feuer-, Eis-, elektrischen und spirituellen Schaden.



GIFTRESISTENZ: Erhöht die Unempfindlichkeit gegen Gifte.



AUSDAUER: Erhöht die Ausdauer beim Sprinten und Kraulen. Reduziert die Zeit, die benötigt wird, den Wert wieder aufzuladen.



PHYSISCHE RESISTENZ: Erhöht die Unempfindlichkeit gegen physischen Schaden.



HANDWERKER SKILLS



Steigert die Fähigkeit des Spielercharakters, Rüstungsgegenstände zu zerlegen und aufzuwerten. Dies betrifft alle Skills rund um das umfassende CRAFT-System, aber auch die Alchemie.



METALLURGIE: Steigert die maximale Klasse, auf welche man Gegenstände aufwerten kann.



RÜSTUNGSSCHMIED: Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Rüstungen aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



WAFFENSCHMIED: Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Nahkampf- waffen aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



SCHILDBAUER: Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Schilde aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



BOGENBAUER: Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Bögen aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



ALCHEMIE: Erlaubt es dem Spielercharakter immer mächtigere Tränke zu brauen.



STEINESCHMELZEN: Steigert die maximale Klasse, auf welche man Kristalle, welche mit einander verschmolzen werden können, aufwerten kann. Auch Talentkristalle können miteinander verschmolzen werden, um höherwertige Talentkristalle zu gewinnen.



ASSASSINEN-SKILLS



Diese sind nicht nur nützlich für spezialisierte Assassinen, sondern gehören ins Repertoire jedes Kriegers, Waldläufers oder Magiers.



FALLE STELLEN: Erlaubt das Stellen immer höherwertiger Fallen.



SCHLEICHEN: Erhöht die Geschwindigkeit beim Schleichen.



MEUCHELMORD: Investitionen in diese Fähigkeit erlauben eine zunehmend größere Distanz zum Opfer, wenn Sie ihn mit einem Messer oder Dolch meucheln.



SCHLOSSKNACKEN: Erhöht die zur Verfügung stehende Zeit, wenn Sie eine Truhe, einen Schrank oder eine Tür mit dem Dietrich knacken.

Wenn Sie sich nicht mit einem Dietrich abgeben wollen und lieber auf automatisches Schlossknacken setzen, so hilft der Ausbau der Fähigkeit auch in diesem Fall. Die Chance auf automatisches Schlossknacken steigt an. Lesen Sie mehr hierzu im Kapitel Schlösser.



STEHLEN: Erhöht die zur Verfügung stehende Zeit, wenn Sie sich an den Taschen Ihrer Zeitgenossen zu schaffen machen. Mehr dazu im Kapitel Geldangelegenheiten.



MAGIER-SKILLS



Erhöht die Fähigkeit des Spielercharakters, Zauber zu wirken und Zauber zu bilden.



LUFTMAGIE: Erhöht die maximale Anzahl der Luftmagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



FEUERMAGIE: Erhöht die maximale Anzahl der Feuermagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



WASSERMAGIE: Erhöht die maximale Anzahl der Wassermagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



ERDMAGIE: Erhöht die maximale Anzahl der Erdmagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



NEKROMANTIE: Erhöht die maximale Anzahl der Nekromantie-Karten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



WEISHEIT: Investieren Sie in diese Fähigkeit, wird die maximale Anzahl der Modifikatorkarten, die Sie in einem Zauberamulett unterbringen können, erhöht.



ZAUBERKUNDE: Reduziert die zum Zaubern benötigte Zeit.



MANA REGENERATION: Regeneriert Mana schneller.



BESCHWÖRUNG: Erhöht die Fähigkeit, beschwörende Zauber zu wirken, und deren Effizienz. Eine Steigerung dieses Skills wirkt sich auch vorteilhaft auf das Stellen von Fallen stellen und Altäre aus.



MYSTIK: Reduziert das beim Zaubern verbrauchte Mana.



WISSEN: Lässt Sie mehr Trägerkarten auf einem einzigen Zauberamulett unterbringen.



WALDLÄUFER-SKILLS



Investitionen in diese Skillgruppe erhöhen die Effizienz, mit der Ihr Spielercharakter spezielle Moves im Fernkampf ausführt.



MULTIPFEIL: Erhöht die Anzahl der Pfeile, die gleichzeitig abgeschossen werden können.



WALDLÄUFERPRÄZISION: Erhöht den ausgeteilten physischen Schaden von Fernangriffen im Sniper-Modus.



KONZENTRATION: Erhöht die Anzahl an Gegnern, die der Held im Sniper-Modus anvisieren kann.



GEKONNTES ANSPANNEN: Erhöht die Effizienz des ersten Anspannens im Fernkampf.



SCHNELLES ANSPANNEN: Erhöht die Geschwindigkeit beim Spannen des Bogens.



ÜBERSPANNEN: Erhöht das Spektrum, bis zu welchem der Spielercharakter den Bogen überspannen kann. Überspannen führt zu einem kraftvolleren und schnelleren Schuss.



KRITISCHER TREFFER: Erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer im Fernkampf.



BRANDPFEIL: Erhöht den ausgeteilten Feuerschaden dieses explosiven Pfeiles.



EISIGER PFEIL: Erhöht den ausgeteilten Kälteschaden und die Chance, den Gegner langsamer werden und sogar erstarren zu lassen.



BESCHWÖRENDE PFEIL: Erhöht die Reichweite und Effizienz dieses strategisch platzierten Pfeiles. Das beschworene Wesen zieht die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich und verteilt bei seiner explosionsartigen Auflösung physischen Schaden.



GIFTPFEIL: Erhöht den Giftschaden und die Chance, den Gegner langsamer werden zu lassen.



KRIEGER-SKILLS



Investitionen in diese Skillgruppe erhöhen die Kraft und die Effizienz, mit der Ihr Spielercharakter spezielle Moves im Nahkampf ausführt.



BLOCKEN: Die defensive Haltung verringert den erlittenen Schaden.



FIESER TRICK: Erhöht die Chance, einen Gegner vorübergehend zu blenden, indem Sie ihm eine Handvoll Sand in die Augen schleudern. Die Anwendung ist begrenzt auf das Führen einer einhändigen Waffe.



ZURÜCKWERFEN: Der physische Schaden und die Effizienz dieses kraftvollen Angriffs werden gesteigert. Hierbei wird ein Schild oder eine Stabwaffe benutzt, um Gegner zurück zu werfen. Deshalb ist diese Fähigkeit auf diese beiden Ausrüstungsgegenstände begrenzt.



FACKELHIEB: Verbessert die Fähigkeit, des Spielercharakters, seine Fackel als zweite Waffe zu benutzen. Der Feuerschaden beim Gegner wird erhöht. Funktioniert natürlich nur mit einer Fackel.



MÄCHTIGER SCHLAG: Erhöht den ausgeteilten physischen Schaden dieses brutalen Rundumschlags und trifft Gegner um den Spielcharakter herum. Er kann nur mit einer Zweihandwaffe ausgeführt werden.



BETÄUBUNGSSCHLAG: Erhöht den durch diesen Schlag auf den gegnerischen Kopf ausgeteilten physischen Schaden und die Chance zu betäuben. Er kann nur mit Streitkolben ausgeführt werden.



SCHILD ENTREISSEN: Erhöht die Chance, einem Gegner erfolgreich den Schild zu entreißen. Da hierzu die hakenartige Form der Axt-Schneide benutzt wird, ist diese Fähigkeit auf Äxe beschränkt.



BLOCKBRECHEN: Der bei dem mächtigen Satz nach vorne ausgeteilte physische Schaden wird erhöht. Hierdurch wird es möglich, den gegnerischen Block zu durchbrechen.



MENTALER ANGRIFF: Erhöht den ausgeteilten spirituellen Schaden und die Chance, den Gegner durch die ringförmige Schockwelle zu betäuben. Gegner werden hierdurch zurück geworfen.



NIEDERWERFEN: Erhöht die Chance, den Gegner durch einen Tritt an den Kopf zu treffen. Ebenfalls erhöht wird die Wahrscheinlichkeit, mit einer Nahkampfwaffe einen tödlichen finalen Schlag auf einen am Boden liegenden Gegner auszuführen. Die Fähigkeit ist in der Anwendung begrenzt auf humanoide Gegner.



GEGENANGRIFF: Mit diesem Wert steigern Sie die Chance auf einen kritischen Treffer mit allen möglichen Waffentypen. Außerdem steigt die Höhe des ausgeteilten Schadens bei Gegenangriffen und die Chance, eine Spezialattacke durchzuführen.



KLINGENSTOSS: Kann nur mit einem Schwert ausgeführt werden. Der Skill erhöht die Fähigkeit des Spielercharakters, einen mächtigen Schwerthieb mit erhöhtem Schaden durch scharfe Waffen auszuführen.

Bitte bedenken Sie, dass zum Erlernen einiger Skills ein Trainer oder eine Skillbuch notwendig ist. Bevor Sie einen Skill nicht initiiert haben, können Sie diesen auch nicht ausbauen.

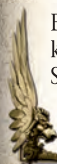


REITER 2: WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG



In dieser Rubrik können Sie vielerlei nützliche Dinge rund um Ihre Ausrüstung erledigen. Es ist zum Beispiel möglich, Gegenstände zu zerlegen und die gewonnenen Bestandteile in andere Waffen und Rüstungen einzuarbeiten. Rot unterlegte Gegenstände können Sie noch nicht nutzen, da Ihre aktuelle Erfahrungsstufe oder Ihr Fortschritt in einem bestimmten Skill noch nicht ausreicht.

Die momentan am Körper befindlichen Ausrüstungsgegenstände sind durch einen Rahmen gekennzeichnet. Mit der rechten Maustaste können Sie auswählen, ob Sie einen Gegenstand auf den virtuellen Amboss legen oder ganz aus Ihrem Inventar entfernen möchten. Das entfernte Objekt wird neben Ihrem Spielcharakter in der Spielwelt abgelegt und kann dort natürlich auch jederzeit wieder aufgenommen werden.



Ein sehr nützliches Feature, mit dem Sie wohl so manchen Gegner ins Staunen versetzen können, ist das Erstellen verschiedener Waffensets mit **[R]** und **[T]**. Bereits zugewiesene Sets erkennen Sie anhand der drei unterschiedlichen Umrandungen.

Wenn noch keine Sets definiert sind, können Sie beliebige Kombinationen aus Ihrem Inventar erstellen und darauf direkt im Spiel zugreifen.

Es ist praktisch Waffensets zu definieren, da Sie so schnell auf unterschiedliche, strategische Herausforderungen reagieren können, in dem Sie im Spiel selbst wiederum **[R]** und **[T]** drücken. Mit einer kleinen zeitlichen Verzögerung wechselt der Spielcharakter dann wie von Zauberhand seine Ausrüstung.

SYMBOLS IM INVENTAR



Kampfgeschwindigkeitszuwachs



Schutzwinkel (bei Schilden)



Reichweite der Geschosse



Nahkampf-Reichweite



Geschwindigkeit der Geschosse



Schaden durch scharfe Waffen



Schutz gegen scharfe Waffen



Ausrüstungslevel



Schaden durch stumpfe Waffen



Schutz gegen stumpfe Waffen



Preis



Kälteschaden



Schutz vor Kälte



Gewicht



Feuerschaden



Schutz vor Feuer



Slots für Kristalle



Elektrizitätsschaden



Schutz gegen Elektrizität



(Auf)Ladezeit



Spiritueller Schaden



Schutz gegen spirituellen Schaden



Vergiftung



Schutz gegen Gift

C.R.A.F.T. – ZERLEGEN UND AUFWERTEN

Eines der Herzstücke von **“Two Worlds II”** ist zweifelsohne das C.R.A.F.T.-System, mit dem Sie Waffen und Rüstungsteile zerlegen und aufwerten können. Voraussetzung für diesen Vorgang ist der Skill Metallurgie. Grundsätzlich funktioniert das C.R.A.F.T.-System so, dass Sie einen Gegenstand, den Sie zerlegen oder aufwerten wollen, mit der rechten Maustaste auswählen. Zum Aufwerten benötigen Sie Rohstoffe wie **Stahl, Eisen, Holz** oder **Stoffe**.

Diese Bestandteile erhalten Sie durch das Zerlegen von Gegenständen. Je höher ein Gegenstand aufgewertet wurde, desto mehr Materialien benötigen Sie, um ihn weiter zu verbessern. Wenn Sie eine vorhandene Waffe aufwerten wollen, zeigt Ihnen das linke Kreisfenster automatisch an, ob alle benötigten Rohstoffe vorhanden sind oder es noch etwas Nachschub bedarf. Die fehlenden Materialien sind rot eingefärbt.

MAGISCHE AUFWERTUNG

Das C.R.A.F.T.-System erlaubt es auch, Waffen mit **magischen Talentkristallen** zu bestücken und sie auf diese Weise mit zusätzlichen Schadenseffekten zu versehen.

Talentkristalle können jedem der fünf Slots am oberen Rand des C.R.A.F.T.-Interface zugewiesen werden, das Sie mit der rechten Maustaste öffnen. Im Optimalfall ist der sechste Slot für den Fertigstellungskristall vorgesehen. Dieser verleiht einen zusätzlichen Wirkungsbonus, beendet aber auch die Prozedur der Kristallbestückung. Nachdem ein Fertigstellungskristall hinzu gefügt wurde, kann der Gegenstand nicht mehr weiter bearbeitet werden. Solange kein Abschlussstein gesetzt ist, können Sie verarbeitete Kristalle auch wieder aus der Waffe oder dem Rüstungsteil heraus schmieden und anderweitig verwenden. Für ambitionierte Magier steht noch eine weitere, attraktive Möglichkeit zur Verfügung: Wenn Sie den Skill **“Steineverschmelzen”** erlernt haben und kleinere Kristalle finden, können Sie diese zu größeren Edelsteinen verbinden und so die Kräfte bündeln.

RÜSTUNGSDESIGN



Modisch ambitionierte Abenteuer können neben dem praktischen C.R.A.F. T.-Nutzen auch optisch kreativ werden und mit Hilfe des C.R.A.F. T.-Interface die **Farbe Ihrer Rüstung, Kleidung und anderer Gegenstände** ändern. Voraussetzung dafür ist der Besitz von Farbpigmenten, die Sie in ganz Antaloor finden oder kaufen können. Diese werden im Schmiedefenster automatisch am unteren Rand aufgeführt und können individuell ausgewählt werden.



REITER 3: ALLGEMEINES INVENTAR



Die wichtigsten und wohl am häufigsten frequentierten Elemente aus diesem Inventarfenster sind ohne Zweifel **die Karte** und **das Questtagebuch**, aber auch andere Gegenstände wie die **Oculi**, **Tränke** oder **Fallen** sind auf jeden Fall einen näheren Blick wert!

LANDKARTE

Die Karte aktualisiert sich automatisch und kann zudem interaktiv genutzt werden, indem Sie die Möglichkeit haben, per  und  eine individuelle Zielfahne zu setzen.

Die Landkarte im Allgemeinen Inventar können Sie zudem mit dem Maus-Scrollrad ein- und auszoomen sowie den aktuellen Kartenausschnitt bei gedrückter linker Maustaste verschieben.

KARTENLEGENDE



Nächstes Ziel in aktivem Quest



Selbstgesetzte aktive Markierung



Ziel in aktivem Quest



Selbstgesetzte Markierung*



Größerer Ort bzw. Stadt
(Großer, gelber Pin)



Interaktionsfähiger NPC
(Dunkelblauer Pin)



Aktiver Questgeber
(Hellblauer Pin)



Gasthof oder bedeutendes Gebäude
(Kleiner, blauer Pin)



Bedeutames Objekt/Questgegenstand
(Grüner Pin)



Teleport



Dungeon, Höhle (Kleiner, grauer Pin)



Altar, Obelisk (Großer, blau-blinkender Pin)

*: Es kann viele Kreuze geben, aber nur eine blaue Flagge. Die blaue Flagge markiert also ein grünes Kreuz, das aktiv gesetzt wurde.

QUEST-TAGEBUCH

Damit Sie bei der Vielzahl der unterschiedlichen Aufgaben nicht den Überblick verlieren, steht Ihnen mit dem Quest-Tagebuch eine effiziente Organisationshilfe zur Verfügung. Entsprechend sind die Quests nach ihrer Zugehörigkeit zur Hauptgeschichte, den fünf verschiedenen Gilden sowie einem neutralen Bereich sortiert. Je nach Status wird eine Quest als **laufend**, **beendet** oder **fehlgeschlagen** gekennzeichnet und farblich hervorgehoben. Jede Aufgabe enthält eine kurze Beschreibung sowie oft auch nützliche Hinweise zur Lösung. Natürlich können Sie aktuell interessante Quests auch auf der Karte mit einem Rechtsklick aktiv schalten. Der ausgewählte Quest wird nun mit einem goldenen Fähnchen auf der Karte angezeigt. Gelöste Quests können Sie mit einem Klick in das untere Feld im Questlog ausblenden.

FALLEN STELLEN

Insgesamt gibt es drei verschiedene Hauptgruppen von Fallen.

Mehrfach verwendbare festhaltende Bärenfallen: verlangsamen den Gegner.

Mehrfach verwendbare Klingenfallen: verletzen den Geger in Abhängigkeit der Werte.

Einmalig verwendbare Explosive Fallen: fügen schweren Schaden zu und können mehrere Gegner gleichzeitig treffen. Fallen werden automatisch vor dem Helden abgelegt, nachdem Sie sie entweder im Inventar oder per Shortcutleiste ausgewählt haben. Die Fallen lassen sich zudem über das aktionssymbol ganz einfach wieder einsammeln. Wenn Sie effektivere Fallen stellen möchten, sollten Sie in den entsprechenden Assassinen-Skill investieren.

OCULI



Diese magischen Objekte sind einzigartige Artefakte, die Sie befähigen zu fliegen und Dinge zu sehen, die andernfalls außerhalb Ihrer Sichtweite lägen. Manche dieser Oculi können sogar Fallen stellen oder den Gegner mit einem magischen Geschoss attackieren. Die Tasten **[W]**, **[A]**, **[S]**, **[D]** kontrollieren die Reise, mit der Maus beeinflussen Sie den Blickwinkel und die rechte Maustaste beschleunigt den Oculus.

Wenn Sie einen Spezial-Oculus Ihr Eigen nennen, können Sie potentielle magische Attacken mit  aktivieren. Drücken Sie **[Esc]**, um den Flugmodus zu beenden und wieder in Ihren Körper zurück zu kehren.

REPUTATION

Je nach dem, wie hoch Ihre Stellung bei den verschiedenen Gilden, zum Beispiel der Stadtwache oder den Piraten ist, werden neue Questreihen freigeschaltet und Sie erhalten Rabatte beim Einkauf in den Handelstationen der jeweiligen Zünfte. Der Menüpunkt **“Reputation”** im Allgemeinen Inventar verschafft Ihnen jederzeit einen Überblick, wo Sie sich zurzeit lieber nicht blicken lassen oder bei wem Sie ein willkommener Gast sind.

Sie verbessern Ihr Ansehen, indem Sie Aufgaben für Gildenmitglieder erledigen. Für Zahlenfetischisten enthält die Reputationsübersicht zudem noch eine detaillierte Ansicht Ihrer Kampfstatistiken und sonstigen Spielwerte.

FACKELN, TRÄNKE UND BÜCHER

Fackeln sind vor allem in dunklen Höhlen und Katakomben wichtige Begleiter. Natürlich können Sie auch parallel eine Waffe und eine Fackel tragen, so dass Sie jederzeit so schlagfähig wie möglich blieben. Wenn Sie eine Fackel ausgerüstet haben, steht Ihnen zudem auch ein besonders mächtiger Schlag, der **“Fackelhieb”** zur Verfügung.

Außerdem können Sie auf die **verschiedenen Tränke** zurückgreifen, die Sie im Lauf Ihres Abenteuers finden, kaufen oder selbst gebraut haben. Hauptsächlich handelt es sich hier um Heiltränke, die Sie standardmäßig mit **[N]** aktivieren können, und Manatränke, die mit **[M]** entstöpselt werden.

Neben diesen Gegenständen mit einer direkten praktischen Wirkung werden Sie auf ihrer Reise die verschiedensten **Bücher** finden. Diese können Sachwissen, Erzählungen aus der Geschichte Antaloors oder Hinweise auf Geheimnisse und ungelöste Rätsel enthalten.

REITER 4: P.A.P.A.K. UND ALCHEMIE

Während Sie durch die Wälder Antaloors streifen und besieigten Monstern mehr oder weniger attraktive Innereien entnehmen oder ganz friedliebend nette Pflanzen pflücken, sammelt sich in Ihrem Rucksack eine beträchtliche Menge vermeintlich unnützen Zeugs an. Das ist ein Trugschluss! Genau diese Zutaten eignen sich perfekt für das Alchemiesystem P.A.P.A.K.! Mit Hilfe dieser Funktion können Sie wertvolle Tränke brauen und sich besser gegen die Gefahren des Alltags wappnen. Getreu dem Motto "Probieren geht über Studieren" sollten Sie im Alchemiefenster keine Scheu vor Experimenten haben, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Zudem das Grundprinzip denkbar simpel ist. Alle gesammelten Zutaten werden automatisch angezeigt und können per Linksklick in den Kessel gelegt werden. Maximal sind fünf verschiedene Bestandteile möglich, natürlich können Sie auch mehrere Zutaten derselben Art verwenden, um stärkere Tränke zu brauen. Sobald Sie mit der Zusammensetzung zufrieden sind, bestätigen Sie die Rezeptur mit dem Haken links oben und starten damit den Brauvorgang. Anschließend können Sie das Rezept unter einem individuellen Namen speichern oder das Kreuz anwählen, um die Zusammenstellung zu verwerfen.

Bedenken Sie bei Ihren alchemistischen Versuchen, dass Sie mit Zutaten, die sich in ihrer Wirkweise ähneln, die besten Erfolge erzielen werden. Erfolgreich gebraute Tränke werden Ihren Charakter positiv beeinflussen, indem sie zum Beispiel die Lebensenergie oder den Manavorrat wiederherstellen, oder aber Charaktereigenschaften temporär anheben. Sollten Sie jedoch mehr als drei effektändernde Tränke zu sich nehmen, wird der Effekt aller drei zuvor konsumierten Mixturen aufgehoben.

REITER 5: DEMONS UND MAGIE

Antaloor ist eine magische Welt. Wer die Faszination dieses Universums also in seiner vollen Blüte erleben will, kommt um das Zaubern nicht herum. Zischende Feuerbälle, vom Himmel fallende Ambosse, Unsichtbarkeitszauber... nichts ist unmöglich dank des extrem ausgefeilten Magiesystems von **"Two Worlds II"**.

Insgesamt warten die fünf Magieschulen **Feuer, Wasser, Erde, Luft** und **Nekromantie** mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten auf Sie.

Im Startfenster stehen Ihnen die bereits verfügbaren fertigen **Zauberamulette**, einzelne Magiekarten sowie leere Slots zur Verfügung, die Sie neu aufbauen können. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, bereits belegte Amulette abzuändern oder aufzulösen. Um das Bearbeitungsfenster zu öffnen, wählen Sie das entsprechende Amulett einfach mit der linken Maustaste an. Jede Magie besteht mindestens aus einer Träger- und Wirkungskarte, deren zwei Eingabeslots im Zentrum des Magiefensters abgebildet sind.



Trägerkarten bestimmen, wie ein Zauber ausgeführt wird, etwa in Form eines Geschosses, einer Verzauberung oder einer magischen Falle.



Die **Wirkungskarten** haben Einfluss auf die Wirkungsweise eines Zaubers in Abhängigkeit von dem der Magieschule zugrunde liegenden Element. Treffen Sie die Auswahl der Träger- und Wirkungskarte indem Sie das entsprechende Feld anwählen.

Es öffnet sich eine Voransicht der verfügbaren Karten, durch die Sie sich mit den Pfeilen rechts und links oder per Scrollrad bewegen können. Wenn Sie eine Karte mit auswählen, wird Sie im entsprechend Feld angezeigt.

Unter den Hauptkartenslots sind noch jeweils zwei weitere, kleinere Kartenfelder in die Sie als fortgeschrittener Magier weitere Träger- und Wirkungskarten auf die gleiche Weise platzieren können. Mit  entfernen Sie nicht mehr benötigte Karten aus Ihrem Amulett.



Zusätzlich zu diesen Basiskarten existieren verschiedene **Modifikationskarten**, die rund um die Hauptkarten angeordnet sind und je nach Art des Zauberspruchs sowie der Magiekünste des Spielers aktiv sind. Diese Faktoren verändern die Wirkungsweise und Intensität des Zaubers, können dem finalen Effekt aber auch noch einmal eine völlig andere Ausrichtung geben.

== Der Kampf ==

Das flexible Kampfsystem ist die helle Freude und die Beute von besiegten Gegnern verbessert die eigene Ausrüstung nicht unerheblich. Und neben den praktischen Aspekten ist es auch einfach ein tolles Gefühl, gerade einem schleimtriefenden Riesenmonster mal so richtig in den Hintern getreten zu haben!

Jetzt aber zur Sache: Mit  ziehen Sie Ihre aktuell ausgerüstete Waffe oder Waffen und mit der linken Maustaste  attackieren Sie den anvisierten Gegner. Falls Sie Ihrem Spielcharakter im Inventar keine Waffe zugewiesen haben, kämpft er mit Händen und Füßen. Distanzwaffen wie Bögen und Zauberstäbe werden durch Drücken und Halten von  aufgeladen.

Das jeweilige Ziel wird durch den Zielkreis angezeigt. Der Angriff beginnt, sobald Sie die linke Maustaste wieder loslassen. Wenn Ihnen doch einmal ein Gegner auf die Pelle rückt, können Sie zudem Angriffe blocken, in dem Sie die rechte Maustaste  drücken und halten.

NAHKAMPF

Im Nahkampf werden Ziele automatisch fokussiert, wenn sie nah genug sind. Welcher Gegner anvisiert wird, hängt also von der Nähe des Gegners und der Blickrichtung des Spielercharakters ab. Während Sie normale Attacken mit der linken Maustaste ausführen, sind die Spezialangriffe das Salz in der Suppe! Je nach benutzter Waffe stehen Ihnen jeweils **drei offensive** und **drei defensive Extramoves** zur Verfügung, deren Effektivität Sie im Lauf des Spiels nach und nach erlernen und ausbauen können.

Diese Kampftechniken können durch die Shortcutfelder  bis  ausgelöst werden. Solange die Felder ausgegraut sind, haben Sie die Technik entweder noch nicht erlernt, oder die Spezialattacke wurde gerade ausgeführt und muss nun wieder aufgeladen werden. Diese so genannte Cool-Down-Zeit variiert je nach Komplexität des Extramoves. Die defensiven Techniken können nur aus dem aktivierten Block (rechte Maustaste) heraus angewendet werden. Die Shortcut-Felder wechseln dabei automatisch diese Funktion.

FERNKAMPF

Drücken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um den Bogen anzuspannen. Die wachsende Zugkraft wird als zunehmender roter Kreis um das Fadenkreuz dargestellt. Je stärker Sie anspannen, desto effektiver der Schuss. Sobald Sie Ihr Ziel anvisiert und die gewünschte Zugstärke erreicht haben, lassen Sie die linke Maustaste los, um den Pfeil (hoffentlich) ins Ziel fliegen zu lassen. Die Geschwindigkeit des Anspannens und die Zugkraft hängen sowohl vom Bogen als auch von Ihren Statistikwerten bei den Eigenschaften für Bogenschützen ab. Beim Fernkampf haben Sie zudem die Möglichkeit, zwischen zwei Techniken zu wählen.

Wenn Sie während des Anspannens  drücken, können Sie zwischen dem Sniper- und regulären Modus wechseln. Ersterer ermöglicht das genauere Zielen, erfordert aber auch eine gewisse Erfahrung, da Ziele nicht automatisch erfasst werden. Es kommt also alleine auf Ihre Zielfertigkeit an. Wer sich darauf nicht verlassen will, kann im Standardmodus auf die automatische Zielfunktion zurückgreifen. Falls mehrere Ziele vorhanden sind, können Sie diese mit  und  der Reihe nach anwählen. Und wenn es einem Gegner doch einmal gelingen sollte, zu nahe an Sie heran zu kommen, können Sie mit  rasch rückwärts aus seiner Reichweite springen und neu anlegen.

Je nachdem, ob Sie sich im Sniper-Modus oder im regulären Modus befinden, sind die ersten drei Shortcuts wie beim Nahkampf mit unterschiedlichen Skills belegt.

FERNKAMPF MIT MAGIE

Beginnen Sie das Spiel als Magier oder sind anderweitig in den Besitz eines Zauberstabs und Magiekarten gelangt, können Sie Gegner auch mit Angriffszaubern bekämpfen. Da das D.E.M.O.N.S.-Magiesystem eine kleine Wissenschaft für sich ist, gibt es im Folgenden noch ein eigenes Kapitel zu diesem Thema, dem sich vor allem angehende Meister der übernatürlichen Künste intensiv widmen sollten. Für alle, denen eine grobe Ahnung von der Materie ausreicht, gibt es hier die Kurzfassung: Beim Zaubern repräsentieren die Shortcuttasten  bis  die verschiedenen Zaubersprüche. Diese werden aktiviert, sobald ein Zauberstab als Waffe gezogen ist. Zunächst müssen die Magien natürlich über das Inventar in der Shortcut-Leiste positioniert werden. Wie das funktioniert, wurde im Kapitel "Spielsteuerung" beschrieben. Wenn Sie die Vorbereitungen abgeschlossen haben, halten Sie analog zum Bogenschießen die linke Maustaste gedrückt, bis der Zauber-Meridian sich zu einem vollständigen Kreis aufgeladen hat. Anschließend einfach die Taste loslassen, um den Zauber zu wirken. Die Dauer des Aufladens und die Macht der Magie hängt davon ab, wie viele Karten auf dem Zauberamulett liegen und welchen Level der Spielcharakter im Skill "Zauberkunde" erreicht hat.

== Geldangelegenheiten ==

Geld mag die Wurzel allen Übels sein, aber auch in Antaloor werden Sie ohne Auras, die die hiesige Währung darstellen, nicht weit kommen. Doch seien Sie unbesorgt, Sie werden genug Gelegenheiten haben, Ihre Taschen zu füllen. Allerdings ist gerade bei den nicht ganz legalen Methoden immer auch ein bisschen Vorsicht geboten, sonst sind Sie schneller in einen Kampf auf Leben und Tod verwickelt als Ihnen lieb ist!

HANDEL

Die Händler bieten alle möglichen Arten von Waren an, am häufigsten Waffen und Rüstungen, aber auch magische Gegenstände oder Speisen. Sie alle wollen natürlich verkaufen, sind aber auch immer offen für einen kleinen Handel. Sollten Sie also Gegenstände verkaufen wollen, bieten Sie sie an und schauen, was Ihnen geboten wird. Die meisten Geschäfte schließen des Nachts ihre Pforten und öffnen wieder bei Sonnenaufgang. Einen Handel beginnen Sie einfach, indem Sie den entsprechenden NPC ansprechen. Wenn Sie mit einem Händler kommunizieren, öffnet sich automatisch ein spezielles Inventarfenster, das auf der linken Seite die Ware des Ladens und auf der rechten Ihr Hab und Gut anzeigt. Gegenstände, die Sie mit einem Linksklick anwählen, werden entsprechend ge- oder verkauft. Die Preise werden Ihnen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über das Objekt fahren.

In den Einstellungen können Sie unter "Interface" festlegen, ob Sie für jeden Einkauf eine finale Verkaufsbestätigung wünschen. Das kann sinnvoll sein, damit Sie im Eifer des Gefechts nicht plötzlich Ihr Lieblingsschwert für einen Appel und ein Ei veräußert haben.

QUESTBELOHNUNGEN

Es macht sich in den meisten Fällen bezahlt, Bewohner zu finden, die einen Auftrag für Sie haben – und diese Aufträge erfolgreich zu erledigen. Selbst wenn Sie einmal keinen Dank in klingender Münze erhalten, so kann es sein, dass Sie Informationen oder Hilfe erhalten, die Sie noch dringender benötigen.

PLÜNDERN

Nach einem erfolgreichen Kampf die besiegten Gegner mit dem entsprechenden Aktionssymbol zu durchsuchen, wird Ihr Inventar um zahlreiche Habseligkeiten bereichern. Während Sie bei menschlichen Opfern am ehesten mit Auras und Waffen rechnen können, werden Sie bei Tieren vor allem Organe und andere Körperteile finden, mit denen Sie aber beim richtigen Händler auch noch Gewinn machen können.

TASCHENDIEBSTAHL

Wenn die Wachen Sie nicht schrecken, können Sie eine Karriere als Dieb einschlagen und bei entsprechendem Ausbau der richtigen Skills ein angenehmes Leben führen. Um einen Taschendiebstahl in die Wege zu leiten, müssen Sie sich einer Person, die Ihnen abgelenkt vorkommt, zum Beispiel weil sie einem Stadtschreier zuhört, schleichend von hinten nähern. Sobald Sie nahe genug an der Zielperson sind, erscheint das Aktionssymbol „Taschendiebstahl“, das Sie mit ☐ aktivieren. Dieser Vorgang ist nur im Schleichmodus möglich! Anschließend startet ein kleines Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie eine Hand durch rotierende Schlangen bewegen müssen. Sie können die Hand mit der Maus bewegen und müssen die linke Taste drücken, wenn alle Lücken der rotierenden Symbole in einer Linie liegen. Gelingt Ihnen dieser Vorgang, sind Sie stolzer Besitzer des Tascheninhalts Ihres Opfers. Machen Sie allerdings einen Fehler und bleiben an den Symbolen hängen, wird sich die Zielperson lautstark beschweren und die Wachen auf Sie hetzen.

WÜRFELN

In Kneipen und an öffentlichen Plätzen werden Sie immer wieder Würfeltische finden, an denen Sie Ihr Glück versuchen können, um Ihre Auras zu vermehren. Wenn Sie sich einem dieser Glücksspielorte nähern, können Sie das Minispiel mit der Aktivierung des entsprechenden Aktionssymbols starten. Zunächst müssen Sie Ihren Einsatz festlegen, den Sie mit ☐ und ☐ erhöhen oder senken können. Anschließend können Sie mit gedrückter linken Maustaste den Würfelbecher schütteln und machen Ihren Wurf, indem Sie die Taste loslassen. Die höhere Punktzahl gewinnt. Wenn Sie noch ein bisschen tricksen wollen, können Sie mit ☐ dem Tisch einen Stoß verpassen, während die Würfel noch rollen. Dies kann das Ergebnis beeinflussen – aber auch für richtig Ärger mit den Mitspielern sorgen.

MUSIZIEREN

Eher musisch veranlagte Helden, die knapp bei Kasse sind, können auch versuchen, durch das Spielen eines Instruments Geld zu verdienen. Dazu müssen Sie bei einem Musiker, mit dem Sie auch ein Duett spielen können, oder einem anderen Händler ein Musikinstrument sowie Notenblätter kaufen. Dann kann es losgehen! Wählen Sie zunächst ein Musikinstrument aus dem allgemeinen Inventar aus und entscheiden Sie sich anschließend für ein Musikstück.

Sobald Sie ein Notenblatt anwählen, wechseln Sie zum Quicktime-Minigame. Es öffnet sich ein Extrafenster mit vier vertikalen Bahnen, auf denen Kreise nach unten fallen. Sobald die Kreise die waagrechte Einrahmung am Ende des Extrafensters erreichen, müssen Sie die zur entsprechenden Bahn gehörige Taste **Q**, **W**, **E** oder **R** drücken. Natürlich können das auch mehrere Tasten gleichzeitig sein. Der Schwierigkeitsgrad hängt sowohl vom Instrument als auch den Noten ab. Je komplizierter das Musikstück ist und je besser Sie den Titel meistern, desto mehr Auras bekommen Sie am Ende. Vom Beifall oder den Buhrufen der Zuhörer ganz zu schweigen...

TRUHEN

Wenn gerade keine besiegten Gegner zum Plündern zur Verfügung stehen, lohnt es sich immer, Truhen und Kisten mit dem Aktionssymbol zu untersuchen. Manche dieser Aufbewahrungsgegenstände sind offen, was die Sachen sehr erleichtert, aber die meisten werden verschlossen sein. Sie können davon ausgehen, dass der Wert des Inhalts proportional zur Komplexität des Schlosses steigt. Wie Sie dieses Problem aus der Welt schaffen, lesen Sie im nächsten Kapitel "Schlösser knacken".

== Schlösser knacken ==

Wie gerade gelernt, bewahren viele Bewohner Antaloors ihre Besitztümer hinter verschlossenen Türen und in Truhen, Schränken oder anderen Behältnissen auf, die mit mehr oder weniger Aufwand geöffnet werden können. Allerdings nicht unbedingt im Rahmen der Legalität. Die Schlösser unterscheiden sich in Komplexität und Stärke, manche bedürfen auch eines Schlüssels, um geöffnet zu werden. Sie können Schlösser manuell im Rahmen eines Minispiels oder per automatischen Zufallsgenerator öffnen. Beide Methoden erfordern allerdings immer den Besitz mindestens eines Dietrichs, den Sie bei Schwarzhändlern kaufen oder beim Plündern von Gegnern finden können.

Sobald Sie das Aktionssymbol für ein verschlossenes Schloss aktivieren, öffnet sich ein Extrafenster, das Ihnen einen Blick in den Schlosszylinder eröffnet. Wenn Sie die linke Maustaste drücken , beginnen die Zylinderscheiben zu drehen und Sie müssen die Öffnungen dieser Scheiben mit Ihrem Dietrich auf eine Linie bringen. Dazu müssen Sie den Dietrich mit der linken Maustaste jedes Mal eine Ebene weiter verschieben, wenn eine Lücke auf Höhe der Dietrichspitze ist. Gleichzeitig haben Sie nur eine bestimmte Zeitspanne für diese Aktion Zeit, die durch den roten Balken rechts unten angezeigt wird. Ist die Zeit abgelaufen, bricht Ihr Dietrich ab und Sie können nur fortfahren, wenn Sie noch weitere Dietriche besitzen. Sie haben mehr Zeit zur Verfügung, wenn Sie den Skill "**Schlossknacken**" ausbauen. Weitere Zeit lässt sich sparen, indem Sie die Drehrichtung des Zylinders strategisch geschickt mit der rechten Maustaste  variieren. Wenn Sie keine Lust auf dieses Geschicklichkeitsspiel haben, können Sie auch einfach die Option "**Automatisches Schlossknacken**" im Extrafenster anwählen. Dann übernimmt die KI diese Aufgabe für Sie. Die Erfolgchance hängt direkt mit Ihrem Level im Skill "Schlossknacken" zusammen und wird Ihnen automatisch angezeigt, wenn Sie sich einem Schloss nähern.

Neben dem traditionellen Schlossknacken haben Sie noch zwei weitere Möglichkeiten, verschlossenen Kisten und Türen zu Leibe zu rücken. Zum einen können über das D.E.M.O.N.S.-System Zaubersprüche kreiert werden, die Schlösser öffnen und zum anderen steht Ihnen natürlich auch noch das Prinzip "Rohe Gewalt" zur Verfügung.

Mit ein wenig Glück können Sie ein Schloss öffnen, indem Sie mit Ihrer Waffe darauf einschlagen. Doch wägen Sie gut ab, es könnte passieren, dass das Schloss stärker ist als Ihre Waffe. In diesem Fall wird Letztere in tausend Stücke zerspringen! Die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Zerstörungsattacke wird Ihnen automatisch angezeigt, wenn Sie sich einem Schloss nähern.

== Npc-Gruppen ==

Zum Glück ist Antaloor nicht nur von Monstern und wilden Tieren bewohnt, sondern bietet auch jede Menge Möglichkeiten für soziale Kontakte. Diese sogenannten NPCs (Non Playable Characters) bieten teilweise wichtige Informationen für Ihre Abenteuer und sind immer wieder Ausgangspunkt für Quests und andere Aufgaben. Manche Einwohner werden nicht die Zeit haben, sich mit Ihnen zu beschäftigen, aber trotzdem auf Ihre Taten reagieren, wenn sie direkt davon betroffen sind. Überdenken sie einen Mord oder Diebstahl also lieber zweimal. Neben den normalen Bürgern von Dörfern und Städten gibt es natürlich auch noch einige spezielle Personengruppen, die einen zweiten Blick wert sind:

HÄNDLER

Ob in Zeiten des Krieges oder des Friedens, Geld will stets verdient sein. Diese hilfreichen Unternehmer, die sich oft auf eine bestimmte Güterklasse spezialisiert haben und neuen Kunden gegenüber stets aufgeschlossen sind, werden Sie hauptsächlich in Städten und umgebenden Dörfern antreffen. Bei ihnen können Sie vielerlei Handelswaren erwerben oder aber auf Ihrer Reise gewonnene Beute verkaufen, vorausgesetzt Ihre Ware ist von Interesse für den Händler. Händler gehören normalerweise Gilden an. Sollten Sie also bei den jeweiligen Gruppierungen eine gute Reputation haben, können sie mit niedrigeren Preisen in deren Geschäften rechnen.

WACHEN

Diese Wächter des Friedens werden Sie nur innerhalb von Städten und Dörfern finden. Das Anrempeln harmloser Bürger, Diebstahl, Einbruch und das Ziehen einer Waffe, ganz zu schweigen vom Gebrauch einer Waffe, wird ihre Aufmerksamkeit erregen. Wie sehr Sie die Soldaten auf dem Kieker haben, zeigt das Schwertsymbol an. Sollten Sie kontinuierlich das Gesetz brechen, werden die Wachen Sie attackieren.

SEELENMEISTER

Wird die Last auf Ihrer Seele zu schwer, sollten Sie einen Seelenmeister aufsuchen. Dieser kann für eine bescheidene Summe ein Erneuerungsritual mit Ihrem Spielercharakter durchführen. Die Seele wird während der Prozedur von Ballast gereinigt und Ihre Skillpunkte zurück gesetzt, wodurch Sie diese neu verteilen können.

MUSIKER

Diese speziellen Bewohner Antaloors, die Sie hauptsächlich in den Städten treffen, erfreuen nicht nur das Publikum mit ihrem Können, sie sind auch in der Lage, mit Ihnen zusammen zu musizieren. So können das mitunter einträgliche Handwerk noch effektiver betreiben. Diese Berufsgruppe ist auch der besten Ansprechpartner, um Instrumente und Noten zu kaufen.

HEROLDE

Diese Stadtschreier rufen die neuesten Nachrichten und Mitteilungen aus, die für den jeweiligen Ort wichtig sind. Sicher kann es sich lohnen, manchmal etwas genauer hinzuhören. Zudem sind die Zuhörer oftmals abgelenkt und es lässt sich leichter ein Taschendiebstahl bewerkstelligen.

BANDITEN

Diese skrupellosen Räuber, die Sie streut über Antaloor finden können, warten in ihren Unterschlüpfen und Verstecken auf ahnungslose Händler und Reisende. Sie sollten ein Auge auf Ihre Umgebung haben, besonders in der Nähe von verdächtigen Lagerstellen.

Multiplayer

Wenn Sie die Option "Netzwerk" im Hauptmenü ausgewählt haben, kommen Sie in die heiligen Hallen der Multiplayer-Action. Sie können nun durch Eingabe Ihrer persönlichen Daten einen neuen Account erstellen oder das Spiel mit einem bereits bestehenden Account starten. Nachdem Sie eingeloggt sind, sind Sie in der Lage, sich über die Option "**Neuen Charakter erstellen**" Ihren ganz persönlichen Helden zu basteln, wobei Ähnlichkeiten mit der Realität ausdrücklich nicht notwendig sind. Sie können also ruhig ein paar Muskelberge drauflegen, es nimmt Ihnen niemand übel. Natürlich können Sie Ihre Kreationen auch löschen, um Platz für einen neuen Kämpfer zu machen. Nach der Auswahl eines fertigen Charakters können Sie ein Multiplayer-Spiel starten, indem Sie eine Stadt aus der Liste auswählen. Die Zahlen in Klammern geben dabei die Anzahl der momentan aktiven Spieler an. Die Städte dienen als große Kontakt- und Handelsbörse. Hier können Sie mit anderen Spielern chatten und eine Mehrspielerpartie starten. Je nachdem wie gefüllt Ihr Geldbeutel ist, können Sie bei den Händlerständen außerdem Ihre Ausrüstung aufbessern oder Gegenstände verkaufen. Das Handeln ist natürlich auch mit anderen Spielern möglich, aber lassen Sie sich nicht übers Ohr hauen!

Das Multiplayer-Hauptmenü öffnen Sie innerhalb der Städte mit . Hier können Sie ein "**Spiel eröffnen**" bzw einem "**Spiel beitreten**", Ihren "**Account konfigurieren**", mit anderen Spielern "**Chatten**", die "**Rangliste**" aufrufen, die "**Grundeinstellungen**" ändern oder die "**Stadt verlassen**", was gleichbedeutend mit dem Schließen des Multiplayerbereichs ist.

Davon ausgehend, das Sie zusammen mit anderen Kriegern Antaloor unsicher machen wollen, sind im Folgenden die verschiedenen Mehrspielermodi vorgestellt:

DEATHMATCH: Sind Sie bereit für Adrenalin pur? Hier geht es ums reine Überleben! Besiegen Sie Ihre Feinde in diesem klassischen Spielmodus und stellen Sie sicher, dass Sie oder Ihr Team als letzte aufrecht auf dem Schlachtfeld stehen.

DUELL: Stellen Sie sich Ihrem Gegner von Angesicht zu Angesicht. Nur einer wird die Arena lebend verlassen. Hier ist die Auswahl der richtigen Waffe und die Anwendung der richtigen Taktik der entscheidende Erfolgsfaktor. Absolut nichts für Weicheier!

ABENTEUER: Hier wartet eine spannende Kampagne in sieben Kapiteln auf Sie. Im Auftrag des Imperators Gandohar machen Sie und Ihr verwegener Haufen sich auf den Weg durch ganz Antaloor, immer auf der Suche nach einem mysteriösen Artefakt. Die Kampagnen werden nacheinander freigeschaltet, Sie müssen also mit der ersten Aufgabe starten.

VILLAGE MODE: Genug vom reinen Kampfgetümmel? Dann sind Sie hier genau richtig. In diesem Strategiemodus gründen und leiten Sie Ihre eigene Siedlung. Achten Sie auf die Bedürfnisse und Wünsche Ihrer Untertanen, und sorgen Sie dafür, dass Ihre Siedlung erblüht.

KRISTALLJAGD: Spieler mit Sammelleidenschaft kommen in diesem Modus voll auf ihre Kosten. Hier geht es darum, möglichst effektiv Kristalle einzusammeln. Hört sich einfach an? Wäre es auch, wenn die gegnerische Mannschaft nicht dummerweise genau die gleichen Klunkerchen im Visier hätte...

Pirates of the Flying Fortress

Sie können **"Pirates of the Flying Fortress"** entweder mit einem vorgefertigten Charakter beginnen oder Ihren Helden aus dem Hauptspiel integrieren. Dieser muss dazu aber mindestens Level 42 haben. Klicken Sie nach dem Spielstart auf "Neues Spiel" und wählen dann **"Pirates of the Flying Fortress"** aus. Im nachfolgenden Menüfeld können Sie nun einen vorgefertigten Charakter anwählen oder über die Schaltfläche "Charakter über Savegame importieren" Ihren ganz persönlichen Kämpfer ins Rennen schicken. Wenn Sie sich für Variante 1 entscheiden, stehen Ihnen ein Krieger, ein Magier oder ein Waldläufer als Grundcharakter zur Verfügung, die Sie im Spiel durch die Vergabe einiger noch nicht verteilter Skillpunkte weiter individualisieren können. Entsprechend der Auswahl steht Ihnen zudem eine spezielle Grundausrüstung zur Verfügung. Wenn Sie Ihren persönlichen Helden ins Spiel laden, befindet sich natürlich die komplette Ausrüstung aus dem Hauptspiel im Inventar.

Um auch das Piratenabenteuer heil zu überstehen, stehen Ihnen ein paar neue Features zur Verfügung. Dazu gehört vor allem die Armbrust! Diese Waffengattung wird ähnlich gehandhabt wie ein Bogen, ist allerdings sehr viel durchschlagskräftiger. Dafür dauert es aber länger, die Waffe zu "laden". Drücken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Armbrust anzuspannen. Die wachsende Zugkraft wird als zunehmender Kreis um das Fadenkreuz dargestellt. Sobald Sie linke Maustaste loslassen, ist die Armbrust geladen und kann mit einem erneuten Klick auf linke Maustaste abgefeuert werden. Es gibt aber nicht nur viele neue Ausrüstungsgegenstände, um den Helden auszustatten, sondern auch die Pferde kommen nicht zu kurz. **"Pirates of the Flying Fortress"** führt erstmals Rüstungen für Vierbeiner ein, die Sie aktivieren können, sobald Sie auf dem Pferd sitzen. Das entsprechende Symbol wird dann im "Allgemeinen Inventar" angezeigt, sofern Sie eine Pferderüstung gefunden oder gekauft haben.

Technischer Support

Bevor Sie unseren technischen Support kontaktieren, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Systeminformationen zur Hand haben. Hierbei kann Ihnen das DirectX Diagnoseprogramm behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine E-Mail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "Alle Informationen speichern".

Bei Darstellungsfehlern empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität Ihrer Grafikkarte auf niedrig zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-Performance Ihres Rechners dies zulässt. Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft hier vielleicht ein Treiberupdate. Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i. d. R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit. Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich, DirectX erneut zu installieren.

TopWare Entertainment GmbH

Otto Str. 3

D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

e-Mail: support@twoworlds.de

Tel: 0900 510145999

Ph: +49-721-91510555

(*: 0,99 EUR/Min. dt. Festnetz, Mobilfunk deutlich höher)

www.twoworlds2.com

Installation and Activation

Insert disk into the appropriate drive. Click on the respective button to start the installation process of the **“Two Worlds II Game of the Year Edition”**. Installation requires at least 8 GB of free hard disk space. Select “Exit” to quit the Autorun menu, and the game launcher will begin automatically. Or, start Two Worlds II instantly by selecting **“Launch game”**.

Windows Vista users can use the Game Explorer to start Two Worlds II.

The additional GotY content (Pirates of the Flying Fortress and the additional Multiplayer maps) can be accessed by clicking on the respective button in the main menu in Singleplayer or in Multiplayer mode.

SERIAL KEY

Upon entering the game, a valid serial number for **“Two Worlds II Game of the Year Edition”** will be required. Your personal serial number is located on the backside of this manual.

Once the number's been accepted, you'll only need it if you have to install the game again. This serial number is a one-off - in Multiplayer mode, it's your own identification key that will give you access to the WarNet™ Server.

If you can't find a serial number on your product, or if the available serial number is invalid, don't panic! Just call our hotline and have your purchase receipt at hand.

ACTIVATION

Product activation is necessary to access the full spectrum of features **“Two Worlds II”** offers. Two options are available: online activation and activation via telephone.

ONLINE-ACTIVATION VIA INTERNET

We recommend activating your product online, because it is faster and more convenient. Simply click “Activate” upon opening the game, once a valid serial has been registered. The program will then contact the activation server and complete the process in a matter of seconds. Remember, a working internet connection is mandatory.

ACTIVATION BY PHONE

If you do not have Internet access, “Telephone Activation” will be your best option. After selecting this option, you'll see a 16-digit activation code. Call the number(s) below and have this code available for immediate reference.

From Germany: 01805- 989939*

International calls (English only): +49-(0)721-91510500

*: Calls may be charged at 0,14 EUR/minute from GT landlines. Calls from other providers or mobiles may be higher. Please check with your provider with details of these charges before making this calls.

REGISTRATION

Registration is voluntary and provides several advantages. Registered users have access to extra game content and are notified via email of game updates and notifications. Both a working internet connection and valid email address are required. From the Main menu, select **“Register”** (You can also register when you activate the game). Upon registering, you'll receive a confirmation email with a link to the Download Area.

Game Controls

Custom tailor your character's look or simply select the default appearance. Scroll through and modify available options, rotate the character using left mouse button [LMB], and zoom in or out with [mouse wheel]. Players can also use randomly generated unique models. Once you've settled on a desired appearance or are satisfied with the default model, simply press  to accept and begin playing.

 1 to  0 – Access the assigned HotKeys.

To HotKey an item, open the Inventory Menu, highlight an item and then press  and the desired HotKey. The item will then be added to your HotKey Bar.

GENERAL MOVEMENT

Mouse	Controls Camera Position
   	Controls Hero
	Action or Jump
	Press and hold while running to engage Sprint . Be mindful of the Gold Stamina Orb; once completely depleted, Sprint will remain unavailable until the sphere regenerates.
	Press and hold while idle to engage Sneak . NOTE: Required to use while executing death strike (available from the middle of chapter 1).
	Main Menu

HORSEBACK RIDING

	Press to call the horse to the hero's side
	Mount Up / Jump
   	Use to control the reigns to steer the horse
	Tap steadily to gallop
	Dismount when horse is idle

SAILING

 	Steer Rudder. The direction of the wind is indicated by the red streamer atop the mast and the arrows displayed on the Mini Map.
	Board Vessel
 	Press and hold to change the position of the boom and adjust the sails. The boom will swing to starboard or port side depending on what direction the wind is blowing (Auto-Sailing as Option in the "Interface")

Two different modes of sailing are available. The first, realistic mode is like the main game. You have to take care of the direction and the canvas at once. If you want to cruise more comfortably, you can activate the "Easy mode" in "Settings". Hereafter, you just give the direction and the sail will be adjusted automatically to gain as much speed as possible.

HUD



Displays all information vital to the gameplay.

- ① **Crimson Health Orb:** Measures the hero's Health. When low, use a healing potion, eat some food, or find an altar. regenerates over time when the hero's weapon is sheathed.
- ② **Azure Mana Orb:** Measures the hero's Mana. The amount of available magical energy determines the hero's casting ability. Mana can be restored with potions or through an altar.
- ③ **Gold Stamina Orb:** Measures the hero's Stamina. Decreases during sprint. Regenerates over time.
- ④ **The Red Bar** indicates Enemy Health
- ⑤ **The Green Bar** indicates Experience Progression.
- ⑥ **HotKey Bar**
Displays active HotKey assignments as determined by the Hero's combat state.
- ⑦ **Mini Map.**
- ⑧ Distance to active Waypoint. (Golden: actual quest, Blue: distance to own marker).
- ⑨ Both icons pertain to riding and only appear while on horseback.
- ⑩ The red Bar⑩ indicates the Steed's Health, while the Gold Bar⑨ measures the animal's Spur Tolerance.
- ⑪ **Notoriety Blade:** Committing a crime, even a minor infraction, such as exposing your weapon in public or carelessly bumping into civilians boosts the hero's notoriety. As the hero's notoriety increases so does the blood splatter on the Notoriety Blade. When the meter fills, a price is placed on the hero's head. Guardians will take to hot pursuit in an effort to claim the bounty. Keep out of sight until the heat dies down and the hero's Notoriety Blade returns to a neutral level.

The Inventory Menu

Players can utilize and customize the hero's **Skills** [F1], **Equipment** [F2], **Items** [F3], **Potions** [F4], and **Spells** [F5] at any time by accessing the Inventory Menu during standard gameplay. The menu is divided into five sections in order to better organize the hero's inventory and streamline accessibility and application. Press to to open Inventory Menu.

[LMB] - click through the **Skills**, **Equipment**, **Items**, **Potions**, and **Spells** Tabs.



TAB 1: SKILLS TAB



ATTRIBUTE POINTS

As you gain experience by exploring Antaloor, completing quests, collecting items and defeating enemies, the hero's Experience Level will increase. The development of the hero's primary statistics is based on Attribute Points:

ENDURANCE: Determines the hero's maximum Health or HP.

STRENGTH: Determines base physical damage, maximum carrying weight, and access to certain heavy armor sets.

ACCURACY: Determines ranged weapon and projectile spell accessibility.

WILLPOWER: Determines the hero's maximum Mana or MP.

SKILLS AND SKILL-SYSTEM

Through leveling and completing various tasks the hero will accrue Skill Points. These points can be assigned to individual Skills, allowing players to customize the hero's skillset to better fit their gameplay style. Some abilities must be learned from designated NPCs, or unlocked by obtaining corresponding Skill Books before the Skill can be unlocked. Certain Skills are always going to be useful, whereas some will be more helpful depending on a player's class specialization. The effectiveness of a given Skill depends on its level; the higher the level, the more effective it is.



GENERAL SKILLS



Useful to all class specializations.



RESILIENCE: Increases the rate of health regeneration while weapons are sheathed.



ELEMENTAL RESISTANCE: Increases resistance to Fire, Frost, Shock and Spectral Damage.



POISON RESISTANCE: Increases resistance to Poison Damage.



STAMINA: Increases maximum Stamina, expanding the hero's range while using Sprint.



PHYSICAL RESISTANCE: Increases resistance to Physical Damage.



CRAFTING SKILLS



Increases the hero's ability to upgrade equipment and items using the CRAFT system.



METALLURGY: Increases the maximum upgrade class of all items.



ARMOR REINFORCEMENT: Increases the maximum upgrade class of all armor sets. Further builds upon the Metallurgy Skill.



WEAPON FORGING: Increases the maximum upgrade class of all melee weapons. Further builds upon the Metallurgy Skill.



SHIELD CASTING: Increases the maximum upgrade class of all shields. Further builds upon the Metallurgy Skill.



ARCHERY CRAFTSMANSHIP: Increases the maximum upgrade class of all bows. Further builds upon the Metallurgy Skill.



ALCHEMY: Increases the hero's ability to brew stronger and more effective potions.



FUSION: Increases the maximum upgrade class of items through Crystal Fusion. Skill Crystals can also be fused together to yield higher-level Crystals.



ASSASSIN-SKILLS



Useful to more than just assassins, these skills are the foundation of any Rogue and remain a great asset to any Warrior, Ranger or Mage.



TRAPPER: Allows for the setting of increasingly advanced traps.



SNEAK: Increases the speed of which the hero is able to Sneak.



DEATH STRIKE: Increases distance from which the hero can dispatch an enemy using a Knife.



LOCKSMITH: Increases the time allotment when attempting to manually lockpick a chest, wardrobe, or door. Also increases the chance of successful Auto-Lockpick.



THIEVERY: Increases the time allotment when attempting to pick a target's pockets.



MAGE SKILLS



Increases the hero's Spell Casting and Spell Crafting abilities.



AIR MASTERY: Increases the maximum number of Air Magic cards usable in a single Spell Amulet.



FIRE MASTERY: Increases the maximum number of Fire Magic cards usable in a single Spell Amulet.



WATER MASTERY: Increases the maximum number of Water Magic cards usable in a single Spell Amulet.



EARTH MASTERY: Increases the maximum number of Earth Magic cards usable in a single Spell Amulet.



NECROMANCY MASTERY: Increases the maximum number of necromancy Magic cards usable in a single Spell Amulet.



WISDOM: Increases the maximum number of Modifier Cards usable in a single Spell Amulet.



TALENTED TONGUE: Reduces the Casting Time required to cast spells.



ELEMENTAL FOCUS: Increases the rate of Mana regeneration.



SUMMONING: Increases the ability, effect, and scope of Summoning Spells, Traps, and Altars.



BATTLE CLARITY: Reduces the amount of Mana required to cast spells.



SORCERY ARTISAN: Increases the maximum number of Carrier Cards usable in a single Spell Amulet.



RANGER SKILLS



Increases the strength and effectiveness of the hero's special moves during Ranged Combat.



MULTI ARROW: Increases the number of arrows which can be shot simultaneously.



RANGER PRECISION: Increases the dealt Physical Damage of ranged attacks while in Sniper Mode.



STEADY HAND: Increases the amount of enemies the hero can target while in Sniper Mode.



STARTING DRAW: Increases the initial draw of the bowstring during ranged attacks.



QUICK DRAW: Increases the speed at which a Bow is drawn.



OVERDRAW: Increases the degree with which the hero can overdraw the bow, adding to the force and speed of overdrawn shots.



MARKSMAN: Increases the chance for a critical hit with ranged attacks.



FIRE ARROW: Increases the dealt Fire Damage of this explosive arrow.



ICE ARROW: Increases the dealt Frost Damage and chance to slow or freeze an enemy with this ice enchanted arrow.



DISTRACTION ARROW: Increases the scope and effectiveness of a strategically placed arrow, drawing the attention of nearby enemies and dealing Physical Damage upon detonation.



POISON ARROW: Increases the Poison Damage chance to slow an enemy with this Poison infused arrow.



WARRIOR SKILLS



Increases the strength and effectiveness of the hero's special moves during Melee Combat.



DEFENSIVE STANCE: Reduces Physical Damage taken while blocking.



DIRTY TRICK: increases the chance to temporarily blind an enemy with this quick handful of sand to the eyes. Limited to use with one Single-Handed weapon only.



DEFENSIVE THRUST: increases Physical Damage and effectiveness of this forceful knockback, using a Shield or Polearm to repel advancing enemies. Limited to use with Shields and Polearms only.



FIRE STRIKE: increases the hero's ability to use his torch as a secondary weapon, dealing added fire damage to enemies. Limited to use with torch only.



RADIAL BARRAGE: Increases the dealt Physical Damage of this brutal radial attack, affecting surrounding enemies. Limited to use with Two-Handed weapons only.



BLUNT FORCE: increases Physical Damage and chance to Stun with this heavy blow to the head. Limited to use with Maces only.



SHIELD PULL: Increases the chance to successfully strip an enemy of their shield using the hooked edge of an axe. Limited to use with Axes only.



BLOCK BREAKER: Increases Physical Damage dealt by a heavy lunge strike, capable of breaking through an enemy's block.



BATTLE CRY: Increases the dealt Spectral Damage and chance to Stun of this radial shockwave, repelling surrounding enemies.



HUMBLING BOW: Increases the chance to knock an enemy to the ground with this high kick to the head. Also increases the chance to execute an instant kill strike on a fallen enemy using a Melee Weapon. Effect limited to humanoid enemies only.



RETRIBUTION: Increases the chance for a critical hit with all weapons. increases damage dealt by counter attacks as well as the chance to execute a special attack.



THRUST STRIKE: Increases the hero's ability to execute a powerful thrust with added Piercing Damage. Limited to swords only.



TAB 2: EQUIPMENT TAB & CRAFT SYSTEM



Displays all equippable items in the hero's inventory and allows players to upgrade, disassemble and customize their weapon and armor sets. Items highlighted in red indicate that the hero's current Skill and/or Experience Level prevent their use. Players will find item usability requirements as well as statistics displayed in the Tool-Tip window in the lower corner of the screen.

[LMB] - Equip or unequip highlighted weapons, armor, shields, wares, and rings.

[RMB] - Send highlighted piece of equipment to the Anvil to upgrade or disassemble using the CRAFT system. See CRAFT (below) for more information.

[RMB] - Drop unwanted items.

[R] and [T] - Switch between and assign different HotSwappable Equipment Sets.



Assigned Equipment Sets are indicated by one of 3 different gold dragon bezels. Once these sets have been assigned, players can quickly HotSwap Equipment Sets during active gameplay.

METALLURGY

Use CRAFT to upgrade or disassemble equipment. Most pieces of equipment can be disassembled into elemental parts and then used to upgrade weapons, armor, or shields.

However, the hero must possess the Metallurgy Skill in order to upgrade possessions. Once Metallurgy reaches level 10, players can utilize Weapon Forging, Armor Reinforcement, Archery Craftsmanship, and Shield Casting to further enhance respective items. Once sending an item to the Anvil and opening the CRAFT system, players can select Upgrade or Dismantle. in order to upgrade an item, players will need specific elemental parts such as **Steel, Iron, Wood, and Cloth**. These elemental parts can be obtained by dismantling weapons and armor sets found throughout the Antaloor landscape. The more an item is upgraded, the more elemental parts are required to continue enhancement.

[RMB] - Right click on an item to open the CRAFT interface

[LMB] - Select highlighted option or slot.

FUSION

The CRAFT system also allows players to **Fuse Skill Crystals** to armor and weaponry, adding Damage and Protection effects. Skill Crystals can be Fused to any of the 5 slots that run along the top of the CRAFT system interface. The 6th slot is reserved for a Sealing Crystal, adding additional buffs but also locking the equipment from any further Fusion.

Select highlighted option or slot. Press the RMB to remove a skill crystal from the slot. Gems become locked in place if a Sealing Crystal has been fused in the last slot. Players can also use the Fusion Skill to Fuse two or more Skill Crystals together, combining the attributes to create a larger, more powerful stone.

CUSTOMIZING APPEARANCE

Last but not least, CRAFT can be used to **customize the colors** of Armor Sets, Robes, and various other wares. Pigments can be purchased or found throughout Antaloor and then added to any of the 4 slots that run along the bottom of the CRAFT system interface. Use a right click on an item to open the CRAFT interface. navigate cursor to select pigment slot. Click with the left mouse button on the small hook to color the item.



SYMBOLS IN THE INVENTORY



Fight speed percentage



Angle of Protection (for Shields)



Projectile range



Melee Range



Projectile speed



Sharp damage



Blunt damage



Frost damage



Fire damage



Shock damage



Spectral damage



Poison damage



Protection from sharp damage



Protection from blunt damage



Protection from frost



Protection from fire



Protection from shock damage



Protection from spectral damage



Protection from poison



Equipment level



Price



Weight



Crystal slots



Reloading time



TAB 3: ITEMS TAB



Certain useful items are HotKeyed by default to specific buttons. However, this configuration can be changed at any time.

TRAVEL MAP

The hand sketched parchment map helps the hero navigate his way throughout the massive Antaloor landscape. Press to open your Item tab in the Inventory Menu and click Travel Map. **NOTE:** The Travel Map can be assigned to a HotKey with .

	Zoom In/Out
	Hold while moving the mouse to free-look
	Set Waypoint. Waypoint markers are used to track points of interest. Markers will remain on the Travel Map until removed by the player.
	Set Active Waypoint. An Active Waypoint marker is used to track an immediate point of interest. This marker will appear in the hero's Mini Map, allowing for constant In-Game tracking.
	Close Travel Map and Return to Game.



Active Quest Marker



Active Waypoint



Active Quest Waypoint
(Pulsing Marker)



Waypoint



Major Town or City
(Big Yellow Pin)



NPC of Interest
(Navy Blue Pin)



Active Quest Giver
(Sky Blue Pin)



Place of Interest
(Small, Blue Pin)



Point of Interest (Pulsing Marker)
(Green Pin)



Teleport



Dungeon, Cave
(Small, Grey Pin)



Altar (Pulsing Marker)
(Big, Blue Pin)

QUEST LOG

The Quest Log uses the hero's journal entries to track quest completion and status. The log is separated into chapters following the hero's plot progression as well as Guild sections, tracking quests pertaining to each of the 5 Guilds. Quests are divided into Pending, Completed and Failed, each of which is accompanied by a detailed explanation and oftentimes hints.

Press to open your item tab in the inventory Menu and click Quest Log.

NOTE: The Quest Log can be assigned to a HotKey with .

[RMB] – Set Quest as Active. The selected Quest is marked with a flag icon on the Travel Map and set as the Active Waypoint, allowing for easy Mini Map navigation.

[LMB] – Click quest description to Track Quest on Map. Players are taken to the Travel Map where the selected Quest is indicated by a flag icon.

TRAPS

A variety of traps can be found and purchased throughout Antaloor.

Holding Traps: Though rarely lethal, these traps will snare a target and hold the victim in place for a set period of time. Holding Traps can be used multiple times.

Standard Traps: These more traditional traps utilize poisoned spikes, razor-sharp blades, and other instruments of pain to deliver Medium Damage to unsuspecting enemies. Standard Traps can be used multiple times.

Explosive Traps: These marvels of mechanized mayhem combine the best and deadliest elements that technology and alchemy have to offer. They deliver Heavy Damage and can impact numerous enemies via the blast radius. Explosive Traps can only be used once.

THE OCULUS

The Oculus is the ethereal aura of a disembodied eye. Moving through the air as the user commands, an Oculus is able to enter hard to reach places, transmitting everything in its line of sight straight into the owner's cerebral cortex. Depending on the craftsmanship, some of these unholy artifacts can set traps or even blast an enemy with a magic missile however, the majority of these offensive based Oculus are limited to a single use.



Use the **W**, **A**, **S** and **D** keys to steer Oculus' flight. Use the mouse to control the eye. Hold the right mouse button pressed to propel Oculus.

[LMB] – Engages offensive mechanism, such as a magic missile or trap.

Note: Only advanced Oculi are capable of offensive attacks.

 - Return to Hero. Once the mental connection has been bridged, an Oculus will always find its way back to the hands of its owner.

REPUTATION

Tracks combat statistics, as well as the hero's reputation amongst the various Guilds of Antaloor. Prices in shops and the access to special quests depends on hero's reputation in the respective guild.

TORCHES, POTIONS AND BOOKS

TORCHES are used to illuminate the world around the hero. Helpful in dark dungeons and as a deadly fire strike, if equipped together with another single-handed weapon.

POTIONS: All potions, whether found, purchased, stolen, or made can be found ready for immediate use or HotKey for quick access during combat. HotKeyed to N (healing potion) and M (mana potion) by default.

BOOKS: Scattered around Antaloor are dozens of volumes that narrate the lives and history of her people. Taking the time to read them, not only fosters a deeper understanding of the world, but may also unearth clues to unlocking hidden secrets.



TAB 4: ALCHEMY TAB



Displays all Alchemy ingredients and provides players with access to the **Portable Alchemy and Potions Assembly Kit**, or P.A.P.A.K. The P.A.P.A.K. allows players to create unique and valuable potions, using herbs and organic material found throughout Antaloor. These ingredients can be purchased or harvested. Place highlighted ingredient in the cauldron using the left mouse button. Click the hook on the top left to **Brew Potion**. Once two or more ingredients have been placed in the cauldron, players can begin the brewing process. Click on the respective button to save or to discard Potion Recipe.

Try combining ingredients with similar effects for stronger potions. These potions can have effects as simple as restoring Health or Mana, to as advanced as adding temporary character buffs. These advanced potions can only be used in moderation. The hero is limited to 3 buffing potions at a time. Any additional buffing potion will replace the effects of the first one consumed.



TAB 5: MAGIC TAB



Displays all Spell Cards and Spell Amulets, and provides players with access to the **Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System** or **DEMONS**. The 5 schools are based on the four primary elements of **Air, Earth, Fire, and Water** as well as the mysterious fifth element, known only as the **Verita**. The primary function of DEMONS is the customization and creation of unique and powerful spells. These spells are constructed by assembling various Spell Cards inside of Spell Amulets. Depending on the number, arrangement, and variety of Spell Cards used within the Spell Amulet, the nature of a spell can change drastically.



CARRIER CARDS

Determine the spell's core functionality, whether it be a missile, enchantment, or trap based spell.



EFFECT CARDS

Determine the elemental magic from which the spell draws its power from. Air, Earth, Fire, and Water each add a unique essence to the spell's core.



MODIFIER CARDS

influence the nature and effects of a spell based upon the spell's core, as determined by the Effect and Carrier Cards.

Spells must contain at least one Carrier Card and one Effect Card to complete its core before being cast. Stacking additional Carrier and Effect Cards fortifies this core and increases the spell's overall strength.



Press LMB to open the highlighted Spell Amulet. Switch between layers using your mouse wheel. Advanced Spells can have multiple layers, widening the scope of the spell's effects. Press LMB to insert a card into the highlighted slot. The right mouse button removes the card from a highlighted slot. It is important to note that not all spells created through experimentation with card arrangement will have the necessary balance needed for casting. The interface will begin gleaming once a spell has reached an elemental balance, indicating its readiness to be casted.

Combat



Arm Equipped Weaponry

Attack

Press and hold to Block

Long range weapons such as Bows and Mage Staffs may require the player to press and hold [RMB] to charge an attack before releasing to fire. If unarmed, the hero will resort to hand-to-hand combat.

HotSwapping: **[R]** and **[T]** - Toggle between different equipment sets during active play.

MELEE COMBAT

TARGETING – The Melee combat system utilizes Auto-target to better focus the hero's attack on advancing enemies. Auto-targeting is based upon enemy proximity and the direction which the hero is facing. Press F to arm Equipped Weaponry. Attack while using the left mouse button. If unarmed, the hero will resort to hand-to-hand combat. Press and hold the right mouse button to Block.

Melee Combat HotKeys: Melee Combat features two different sets of HotKeys depending on whether the hero is in a defensive stance.

OFFENSIVE: **[1]**, **[2]** or **[3]** - Perform special attacks based on equipped weaponry. These Skill based attacks inflict increased damage but also have a brief cool down period before they can be used again.

DEFENSIVE (while blocking): **[1]**, **[2]** or **[3]** - Perform special defensive strikes based on equipped weaponry. These Skill based strikes can stun, knockdown, or even disarm an enemy, but also have a brief cool down period before they can be used again.

RANGED COMBAT

Distance can be a useful ally when facing large enemies. Equip a bow and quiver set from the Inventory Menu to engage in Ranged Combat. Press and hold LMB to draw the bowstring.

The longer LMB is held the more powerful the subsequent attack becomes as indicated by the progress bar surrounding the reticle. The draw speed and maximum power are dependent on the type of bow equipped, as well as the hero's skill level in Quick Draw, Starting Draw, and Overdraw.

LMB - Release to Fire.

[X] - while the bowstring is drawn (i.e. while LMB is being held), switch between Sniper Mode and Field Mode allowing for precision aiming or Auto-targeting.

Ranged Combat HotKeys: Ranged Combat features two different sets of HotKeys depending on whether the hero is in standard Field Mode or Sniper Mode. These Skill based attacks inflict added damage but also have a brief cool down time before they can be used again.

FIELD MODE: Wide angle perspective view of the field of battle. Utilizes Auto-targeting but restricts the use of precision shooting:

- ① - **Ice Arrow.** Once selected, press, hold, and release LMB to fire. Skillbook required.
- ② - **Multi Arrow.** Once selected, press, hold, and release LMB to fire.
- ③ - **Fire Arrow.** Once selected, press, hold, and release LMB to fire. Skillbook required.

SNIPER MODE: Close view perspective of individual targets. Utilizes precision aiming but restricts the use of Auto-targeting. Enter Sniper Mode by pressing ☒ while drawing the bowstring with the right mouse button [RMB].

- ① - **Poison Arrow.** Once selected, target enemy and then press, hold, and release [RMB] to fire. Skillbook required.
- ② - **Multi Arrow.** Once selected, target enemies and press RMB to individually tag. After enemies have been tagged, press, hold, and release RMB to fire multiple arrows at assigned targets. Using Multi Arrow in Sniper Mode, allows players to target and strike several enemies with one shot over a wide field of range.
- ③ - **Distraction Arrow.** Once selected, target a location and then press, hold, and release RMB to fire. Skillbook required.

SPELL CASTING

Becoming a Mage or tailoring the hero's Skills to be more magically inclined requires the use of and proficiency with a Staff, as well as a deep understanding of Spell Amulets and the magic they possess. See Magic Tab in the Inventory Menu section for more information on Spell Amulets.

Monetary Matters

During the course of the hero's journey, players will encounter a variety of lucrative opportunities.

DICE GAMES

Played on various Dice Tables scattered throughout the cities and villages, Dice Games provide players with the opportunity to gamble auras in several different games of chance. To play, simply approach a table, select a game, and press ☐. Raise or lower the bet by pressing ☐ and ☐. Start a new game and roll the dice with a left mouse click. Press ☐ to kick the table during a roll to shake up the outcome.

COMPLETING QUESTS

Seeking out and completing quests is more often than not a good way to secure a few extra auras from a grateful citizen. Some may even offer valuable items as thanks, though others may repay the favor with information rather than riches.

LOOTING BODIES

Standard practice after a fight, looting a fallen body allows players to collect the belongings of their hapless ex-owner. Humans are likely to carry weapons and armor, while most creatures yield organic material useful for potion making or trade. Press ☐ to loot corpse.

TRADING

Merchants deal in a variety of goods, most common of which are weapons, armor, magical items, and food. Depending on local supply and demand, shopkeepers in one city may offer more or less than their competitors in a neighboring town, encouraging players to shop around for the best prices. Most shops close up for the night, only to reopen their doors at dawn. To shop, simply approach a shop or stand, peruse the merchant's wares, and make a selection. Press ☐ to open the shop interface. navigate the Trade Menu and click the right mouse button to buy or sell a highlighted item.

CHESTS AND WARDROBES

Chests and Wardrobes are littered throughout the many villages and cityscapes of Antaloor but are usually locked to deter theft. These locks serve as an excellent indicator as to the possible value of the contents. Often, the more advanced the lock, the more valuable items reside inside. Once opened, chests and wardrobes can be used to store the hero's belongings. To do this, simply open the chest or wardrobe, access the hero's inventory, and select items to place in the container. Press ☐ to open or search container öffnen und durchsuchen. You can place selected items into container by using LMB.

PICKPOCKETING

Once the hero has unlocked the Thievery Skill, players can approach an unsuspecting victim from the rear and begin pickpocketing, using the Thievery Mini Game. in order to avoid attention, players should seek out targets that appear to be preoccupied, such as crowd members attentively listening to a local Town Crier. Be quick and mindful of nearby Guardians. Execute Thievery and begin the Thievery Mini Game with ☐ (Sneak mode required). With the mouse you can skillfully maneuver the hero's hand into the target's pocket. Click on the left mouse button when all gaps in the rotating symbols are parallel to complete theft.

PICKING UP ITEMS

An easy way to make some extra aruas is to simply keep a watchful eye on the hero's surroundings, looking for herbs and plants to make potions or sell. ☐ to Pick up item.

PLAYING INSTRUMENTS

Upon learning the basics from any skilled Bard, players can try their hand at making beautiful music. Players can even join in with a Bard and see if they are talented enough to draw a crowd and pick up a few tips. To begin playing, simply open the inventory Menu, equip an instrument, select the desired sheet music, begin the Bard Mini Game, and watch the tips roll in. it is important to note that the better the hero's musical performance is, the more tips he will receive.

Open the inventory, equip highlighted instrument and select sheet music by a left mouse click. Press rhythmically ☐, ☐, ☐ and ☐ to hit the notes and stick with the tempo.



Throughout the hero's journey, players will encounter a multitude of locks, differing in complexity and strength. Most locks can be cracked at the hand of a skilled locksmith but some are enchanted and require a paired key to open. Players can choose to utilize the Lockpicking Mini Game in an attempt to manually pick a lock or simply select Auto-Lockpick to have the hero take charge. no matter what rout players choose, Lockpicks remain a necessity.

LOCKPICKING

Each time the hero attempts to open a locked door, chest, or wardrobe, players enter the Lockpicking Mini Game. Here, players can choose the hands-on approach and select Begin Lockpicking or execute Auto-Lockpick.

LOCKPICKING MINIGAME: Circle the pick around the lock's inner cylinders, pushing it through the grooves of each layer. The longer the hero takes to pick the lock the more his hands begin to shake, increasing the likelihood of breaking the lockpick. As the hero advances his Locksmith Skill the steadier his hand becomes and the more time is allotted for Lockpicking. The Lockpicking timer is indicated by a red bar in the lower right corner of the Lockpicking interface.

With  you begin Lockpicking. Press RMB to reverse the Lockpick's Direction. Press LMB to push the Lockpick through the Layered Grooves.

Auto-lockpicking: Chance for success is determined by the hero's Locksmith Skill level and indicated in the lower right corner of the Lockpicking interface. Start Auto-Lockpick with .

MAGIC - BREAK LOCK

If the hero is skilled in magic, players can utilize the Break Lock Spell in lieu of a lockpick. However, this spell is rather complex and will consume a large amount of the caster's mana, but the potential reward may be worth the cost.

BRUTE FORCE - BREAK LOCK

if the hero is out of lockpicks or not skilled enough in Locksmith, players have the option to use brute force to smash a lock. However, such a forceful blow has its repercussions, as using brute strength to break a lock could inadvertently break the hero's weapon. it is important to be mindful of the weapon's condition before attempting to break a lock. The likelihood of breaking the hero's weapon is indicated in the Lockpicking interface.

Characters

During the course of the hero's journey, he will come across countless people simply going about their daily lives. Often they pay little attention to the hero's activities, unless they witness some type of crime, so be wary in crowds. Some, however, will request assistance from the hero with the completion of a multitude of tasks and quests. While most are optional, aiding these individuals will often result in useful rewards, and a better understanding of the inner workings of Antaloor.

SHOPKEEPERS

Whether in times of peace or strife, there is always money to be made. Merchants specializing in an array of goods can be found in major cities and surrounding villages, always eager for new customers. Spoils of the hero's journey can be traded with many of these individuals, provided the goods pique the merchant's entrepreneurial fancy.

Players should note that most merchants are affiliated with one of the various Guilds, and will often offer lower prices should the hero be in good standing with their affiliates. See Monetary Matters for more information on trading.

TOWN CRIERS

Outspoken heralds tasked with delivering news and information to the masses. While many topics might seem of little concern initially, an attentive ear may be able to pick out promising tips about the surrounding area and its inhabitants.

GUARDIANS

The peacekeepers of Antaloor, guardians can be found in and around major cities, diligently enforcing the law to provide safety and security for the citizens they are charged to protect. Special attention should be paid to the notoriety Blade while in the presence of these lawmen, who will show no mercy should the hero appear to pose a threat to the populace.

SOULPATCHERS

These individuals possess a unique mystical skill, allowing them to “cleanse the souls” of their patrons. For a modest fee, they will perform a ritual of regression on the hero’s mind, effectively resetting the Skill Point pool and allowing players to reallocate all Skill Points earned thus far during their journey.

MUSICIANS

Often found in high traffic areas of major cities, these joyful folk entertain those passing by with whimsical tales and enchanting melodies. Additionally, there are many who have taken to teaching others their trade, carrying various instruments and sheet music available for purchase. See “Monetary Matters” for further information on playing music.

BANDITS

Bands of outlaws can regularly be found scattered throughout Antaloor. Some near major trade routes preying on travelers and merchants, others far off the beaten path providing refuge for those seeking to escape persecution for their crimes. Players should be mindful of their surroundings when traveling, and wary of unidentified campsites.

Teleports and Altars

Ancient Technology dating back to the Théarchs, teleports provide instant travel amongst the many nodes throughout Antaloor.

BRIDGE TELEPORT: Functionality limited to a singular bridge between two remote locations.

GATEWAY TELEPORTS: The malfunctioning remains of Théarch Teleports, these gateways can be extremely unpredictable, and often lead to dangerous locations devoid of civilization.

THÉARCH TELEPORTS: Each Théarch Teleport grants access to all recorded nodes. Users must know the exact location of the target node before a jump can be made. The hero records the location of each Théarch Teleport he comes in contact with, adding the location to available jump points.

PORTABLE THÉARCH TELEPORT: Embodying the pinnacle of Théarch technology, these ancient artifacts are light enough to be carried and deployed at a moment’s notice. However, due to their size, these rare Teleports lack the power of their stationary predecessor. Portable Théarch Teleports can only operate with a clear line of sight with the sky, preventing instant travel while in underground dungeons and caves.

ALTARS: Scattered throughout the land, Altars and Obelisks are ancient structures constructed to honor each of the 4 Elemental Gods. Players can use Altars to restore the hero’s Health and Mana as well as add a brief increase to an Altar specific Character Attribute. With ☐ players honor the Altar. The Altar of Aziraal, the God of Fire increase the hero’s Strength, the Altar of Maliel, Goddess of Air increase the hero’s Willpower, the Altar of throglin increase the hero’s Endurance and the Altar of yatholen, God of Water increase the hero’s Dexterity.

Multiplayer

Choose "Network" from the main menu. Create a new account or connect to an existing one. Once logged in, players can create, modify or delete a character's appearance and choose a name, as well as select a race, gender, and class. Once Character Generation is complete, start the game. Choose a city or a village and confirm with **[Enter]** and begin. Get into contact with other players and start a network game. Visit the shops to buy or sell equipment. To open the main online menu, use the **[Esc]** key. From here, players can access any of the following game options: Create/Join a match, Setup your account, Chat with other players, View leaderboards, Change settings, Quit the village/city.

AVAILABLE MULTIPLAYER MODES

DEATHMATCH: Defeat opposing enemies and survive to be the last team standing.

DUEL: Confront an equally matched opponent in a one-on-one skirmish.

ADVENTURE: A seven-chapter campaign which takes players and their party across the continent in an attempt to recover a forbidden and magical artifact for Emperor Gandohar himself.

VILLAGE MODE: in this Real Time Strategy hybrid, players can create and maintain an entire village. Keep villager morale high by making sure the townspeople are well cared-for and protected.

CRYSTAL CAPTURE: Join up with friends and face opponents in this exciting and unique challenge mode, where teams compete to collect the most Azure Crystals. Make sure to avoid the fiery Skulls that destroy surrounding crystals and be mindful of the tricky Green Gems: one touch of those will transform the Azure Crystals into Skulls - and vice-versa.

Hotline and Support

Before contacting our technical support, have the information on your hardware system ready at hand. You can use the DirectX diagnostics program to get the information about your system configuration. Click on Start - Run and type in **DXDIAG**. If you send us an email, attach the file (compressed, of course) DxDiag.txt. To get this file, open the DirectX diagnostics program and click on the button "Save all information". Please make sure your operating system and device drivers (video card, sound card & motherboard) are fully up to date, as this is usually the main problem when experiencing software difficulties. You can find a list of all hardware manufacturers under www.windrivers.com.

NOTE: If you update your graphic card driver, it is necessary that you reinstall DirectX.

For queries regarding the replacement of disc or manuals (after the 90 day warranty period) or other queries, please contact customer services at the address below:

EUROPE (ENGLISH ONLY)

TopWare Interactive AG

Rittnert Str. 36 * D - 76227 Karlsruhe

support@topware.com

Ph: **+49-721-91510555**

GERMANY

TopWare Entertainment GmbH

Otto Str. 3 * D-76275 Ettlingen, Karlsruhe

support@topware.de

Tel: **01805-8679273** (TOPWARE)*

www.twoworlds2.com

Installation et Activation

Insérez le disque dans l'unité appropriée. Cliquez ensuite sur "**Installer Two Worlds II Game of the Year Edition**". L'installation requiert au minimum 8 GO d'espace disque libre. Cliquez sur l'icône du Bureau ou sur celle de la barre de lancement rapide. Vous pouvez aussi démarrer le jeu par le menu Démarrer. Cliquez alors:

Démarrer - Tous les programmes - Reality Pump - Two Worlds II.

NUMÉRO DE SERIE

Lors du premier démarrage, il vous sera demandé d'entrer votre numéro de série. La frappe de ce numéro de série en 16 caractères est obligatoire. Votre numéro de série personnel est imprimé dans le manuel ou sur l'emballage. Veuillez entrer ces données, en minuscules ou en majuscules. Une fois le numéro accepté, vous n'en aurez plus besoin, sauf en cas de réinstallation du jeu.

ACTIVATION

Pour pouvoir jouer à "**Two Worlds II**", une procédure d'activation est requise, qui peut être exécutée de deux façons. La première est l'activation par Internet. La seconde est l'activation par téléphone.

L'ACTIVATION PAR INTERNET

Nous recommandons cette méthode, notamment pour sa rapidité. Après que vous avoir démarré le programme et entré votre numéro de série, il vous sera demandé de l'activer. Cliquez simplement sur "**Activer**". Le programme se connecte alors au serveur d'activation et effectue celle-ci en quelques secondes. Rappelez-vous que vous devez avoir une connexion à Internet active pour pouvoir exécuter cette opération.

L'ACTIVATION PAR TÉLÉPHONE

Si vous n'avez pas de connexion à Internet, choisissez l'option "**Activation par téléphone**". Un code d'activation en 16 caractères est affiché. Notez-le et appelez l'un des numéros ci-après:

Allemagne: 01805- 989939* (*: 0,14 EUR/Min.)

International (seulement en Anglais): +49-(0)721-91510500

NOTE: ces numéros d'appel sont dédiés à la seule activation. Si vous avez des questions d'ordre technique, utilisez la Hotline adéquate. Vous pouvez décider de ne pas activer le produit dès maintenant, mais il ne fonctionnera qu'en mode Démo.

ENREGISTREMENT

L'Enregistrement est facultatif, mais vous procure divers avantages. En temps qu'utilisateur enregistré, vous serez tenu au courant par courrier électronique des possibles évolutions de votre produit. Tout ce dont vous devez disposer pour cela est une connexion à Internet et une adresse Mail valide. Dans le Menu Principal, cliquez sur "**Enregistrer**".

Vous pouvez aussi vous enregistrer lors de la procédure d'Activation. Lors de votre enregistrement, vous recevrez un courriel de confirmation et un lien vers notre zone de téléchargement.

Commandes

Définissez les caractéristiques physiques de votre personnage ou choisissez l'apparence par défaut. Faites défiler et modifiez les options avec le souris, faites pivoter le personnage avec le bouton gauche souris, et zoomez en avant ou en arrière avec la molette souris. Si vous choisissez l'apparence par défaut, frappez  pour accepter.

Modifiez de nombreux aspects du visage et du corps du héros. Les modifications peuvent être aussi légères que de changer la couleur de teint ou aller jusqu'à définir un tatouage facial. Une fois atteint le résultat escompté, frappez  pour commencer l'aventure en solo. Certains boutons peuvent être redéfinis et assignés à des raccourcis pour exécuter des actions spécifiques.

 à  - Accèdent aux Raccourcis définis.

Pour assigner un raccourci à un item, ouvrez le Menu d'Inventaire, sélectionnez un item et appuyez sur  et la touche de Raccourci voulue. L'item sera ajouté à votre Barre de Raccourcis.

MOUVEMENT GÉNÉRAL

	Contrôle la position de caméra
   	Contrôle le héros
	Action ou Saut
	Appuyez et maintenez en courant pour Sprinter . Faites attention à la Sphère Dorée d'Endurance. Une fois complètement vide, Sprinter ne sera plus possible jusqu'à ce que la sphère se régénère.
	Appuyez et maintenez à l'arrêt pour commencer à vous Faufler. NOTE: Requis pour exécuter un Coup Mortel.
	Menu Principal

EN SELLE

	Appuyez pour appeler le cheval à côté du héros
	Monter en selle / Saut / Descendre (lorsque le cheval est au repos)
   	Utilisez pour contrôler les rênes et diriger le cheval
	Frapper rapidement pour galoper

NAVIGATION

 	Diriger le gouvernail. La direction du vent est indiquée par la girouette rouge au sommet du mât et le mât et les flèches sont affichés sur la Mini Carte.
	Monter à bord du bateau
 	Appuyez et maintenez enfoncé pour changer la position du boom et ajuster les voiles. Le boom se déplacera à babord ou tribord selon la direction du vent.

À présent, vous disposez de deux moyens de parcourir les océans : le premier, très réaliste, n'est pas sans rappeler celui du jeu principal. Vous devez simultanément diriger votre embarcation et vous occuper de la voile. Si vous préférez profiter de la vue, activez le **mode Facile** dans les Paramètres. Il vous suffira alors d'indiquer une direction, et la voile sera positionnée automatiquement pour vous amener à bon port en un temps record.



L'IHM (Interface Homme-Machine) du jeu affiche toutes les informations vitales.

- ❶ **Sphère rouge de Santé** : Mesure la santé du héros. Quand elle diminue, utilisez une potion de soin, mangez quelque chose ou trouvez un autel. Se régénère au fil du temps quand le héros rengaine son (ses) arme(s).
- ❷ **Sphère bleue de Mana** : Mesure le niveau de mana du héros. Le niveau d'énergie magique détermine la capacité du héros à lancer des sorts. La mana peut être restaurée avec des potions ou lors d'une visite à un autel.
- ❸ **Sphère dorée d'Endurance** : Mesure l'endurance du héros. Décroit durant les sprints. Se régénère avec le temps.
- ❹ **La barre rouge** représente la Santé de l'ennemi.
- ❺ **La barre verte** représente la progression de l'expérience.
- ❻ **Barre de Raccourcis** : Affiche les raccourcis actifs, en fonction de la situation du héros.
- ❼ **Mini carte**
- ❽ **Distance jusqu'au prochain point de passage.**
(drapeau dorée: Marqueur quête active, drapeau bleu: destination active)
- ❾ Les deux icônes se réfèrent à la monte et n'apparaissent que lorsque vous êtes en selle. La
- ❿ barre rouge ❿ indique la santé de la monture et la barre dorée ❾ indique le niveau de tolérance de la monture.
- ⓫ **Indice de notoriété** : Commettre un crime, même une infraction mineure comme exhiber votre arme en public ou simplement heurter un passant, accroît la notoriété du héros. Au fur et à mesure de l'augmentation de la notoriété du héros, l'indice de notoriété se couvre de sang. Quand l'indice se remplit, un prix est fixé pour la capture du héros. Les gardes feront alors tout leur possible pour pouvoir réclamer la prime. Restez hors de vue jusqu'à ce que les choses se calment et que l'indice de notoriété revienne à un niveau neutre.

Inventaire

Le joueur peut faire usage et adapter les Techniques/Compétences, les Objets, les Potions et les Sorts à n'importe quel moment en accédant à l'Inventaire en cours de partie. Le Menu d'Inventaire comporte cinq sections pour permettre un accès simplifié et efficace.

[BGS] - Défile à travers les onglets de **Techniques** [F1], **Equipement** [F2], **Items** [F3], **Alchimie** [F4] et **Magie** [F5].

Le Menu d'Inventaire donne accès à certain des outils importants de Two Worlds II: les systèmes de personnalisation CRAFT, P.A.P.A.K et DEMONS.



ONGLET COMPÉTENCES



Au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience en explorant Antaloor, résolvant des quêtes, récoltant des items et vous débarrassant d'ennemis, le Niveau d'expérience du héros augmentera. Le développement des statistiques de base du héros comportent des **Points d'attribut**.

ENDURANCE : Détermine le niveau maximum de santé et HP du héros.

FORCE : Détermine les dommages physiques de base, le poids maximum transportable et l'accès à des jeux d'armures particulièrement lourds.

DEXTÉRITÉ : Détermine la portée des armes distantes et la vitesse des projectiles.

MAGIE : Détermine la Mana ou MP maximum du héros.

COMPÉTENCES

En passant des niveaux et en accomplissant différentes tâches, le héros acquerra des Points de Compétence, permettant au joueur de paramétrer les compétences du héros pour s'adapter au mieux à son style de jeu. Certaines techniques doivent d'abord être apprises de PNJs ou débloquentes en découvrant des Livres de compétence, avant que la technique soit débloquée. Certaines Compétences seront toujours utiles, alors que d'autres seront plus efficaces en fonction de la spécialisation du joueur en termes de classe. L'efficacité des Compétences dépend de son niveau. Plus le niveau est haut, plus la technique est efficace.



ONGLET EQUIPMENT, LE SYSTÈME CRAFT



Affiche tous les items de l'inventaire du héros qui sont "équipables" et permettent au joueur de les améliorer, les désassembler ou personnaliser ses armes et armures. Les items en surbrillance rouge indiquent que l'expérience et/ou les Compétences du héros à ce stade ne lui permettent pas de les utiliser. Les joueurs trouveront les éléments requis ainsi que des statistiques dans l'info-bulle dans le coin inférieur de l'écran.

[BGS] - Equipe ou "déséquipe" l'élément en surbrillance; arme, armure, bouclier, objets et bagues.

[BDS] - Envoie la pièce d'équipement à l'enclume pour être améliorée ou désassemblée par le système CRAFT.

[R] et [T] – Bascule entre et assigne différents jeux d'équipements Echangeables-à-chaud. Les jeux d'équipement assignés sont identifiés par 3 différents sigles de dragon.

Une fois ces jeux assignés, le joueur peut rapidement Echanger-à-chaud pendant la partie.

SYMBOLES DE L'INVENTAIRE



Pourcentage vitesse de combat



Angle de protection (boucliers)



Distance projectile



Distance corps à corps



Vitesse projectile



Domage tranchant



Protection c. les dommages tranchants



Niveau de l'équipement



Domage contondant



Protection c. les dommages contondants



Prix



Domage de froid



Protection contre le froid



Poids



Domage de feu



Protection contre le feu



Créneaux pour cristaux



Domage d'éclairs



Protection c. les dommages d'éclairs



Durée de recharge



Domage mental



Protection c. les dommages mentaux



Domage de poison



Protection contre le poison

METALLURGIE

Utilisez CRAFT pour améliorer ou désassembler des équipements. La plupart des composants des équipements peuvent être désassemblés en pièces élémentaires et celles-ci être alors utilisées pour améliorer armes, armures et boucliers. Toutefois, le héros doit disposer de la compétence Métallurgie pour pouvoir améliorer ses équipements. Une fois que la compétence Métallurgie atteint un niveau de 10, le joueur peut alors utiliser Fabrication d'armures, Armurier, Facteur d'arcs et Fabrication de bouclier pour améliorer les items respectifs. Une fois un item envoyé à l'enclume et le système CRAFT ouvert, le joueur peut alors sélectionner **Améliorer** ou **Désassembler**. Pour améliorer un item, le joueur devra disposer de pièces élémentaires, comme de l'Acier, du Fer, du Bois ou du Tissu. Ces pièces élémentaires peuvent être obtenues par désassemblage des armes et armures récoltées sur Antaloor.

[BDS] - Ouvre l'interface CRAFT.

Sélectionner différentes fonctions et emplacements avec le souris.

[BGS] - Sélectionne l'option ou l'emplacement en surbrillance.

PERSONNALISATION D'APPARENCE

Enfin et cerise sur le gâteau, le système CRAFT peut aussi être utilisé pour personnaliser les couleurs des Jeux d'armures, des Robes et d'autres éléments.

Les pigments nécessaires à cette opération peuvent être achetés ou trouvés un peu partout sur Antaloor et ajoutés dans l'un des 4 emplacements en bas de l'interface du système CRAFT.



INCRUSTATION PIERRES

Le système CRAFT permet au joueur de fusionner des Cristaux de Technique aux armures et armes, ajoutant des effets de Dommages ou de Protection. Les cristaux de compétence peuvent être Fusionnés dans n'importe quel des 5 emplacements présents dans l'en-tête de l'interface du système CRAFT. Le 6ème emplacement est réservé pour un cristal de scellement, ajoutant des options mais aussi empêchant l'équipement d'accepter d'autres Fusions. Utilisez votre souris pour sélectionner l'option ou l'emplacement en surbrillance. [BDS] retire le cristal de compétence de l'emplacement. Les gemmes sont bloquées en place si un cristal de scellement a été fusionné dans le dernier emplacement.



ONGLET ITEMS



Chaque item apparaissant dans cet onglet peut être assigné à l'un des 10 Raccourcis [1] à [0]. Quand les Raccourcis sont assignés, les icons de leur fonction sont ajoutés à la Barre de Raccourcis de la partie. Certains items utiles ont été assignés par Raccourcis à des boutons, mais cette configuration peut être modifiée à n'importe quel moment.

CARTE DE VOYAGE

Ce parchemin fait-main aide le héros à s'y retrouver dans son périple à travers le paysage imposant d'Antaloor. [F6] ouvre la Carte de voyage. La Carte de voyage peut être assignée à un Raccourci avec [U].



Zoom avant/arrière



Maintenez pendant les mouvements de souris pour une vision libre.



Placez un Point de passage. Les marqueurs de Points de passage sont utilisés pour identifier des lieux d'intérêt. Les marqueurs resteront visibles sur la Carte de voyage jusqu'à ce qu'il en soient retirés par le joueur.



Placer un Point de passage actif. Un marqueur de Point de passage actif permet d'identifier un lieu particulièrement important. Il apparaîtra dans la Mini-carte du héros, pour offrir un repère constant visible en cours de partie.



Marqueur quête active



Destination active



Destination-Marqueur clignotant



Destination



Ville importante (Épingle jaune)



PNJ intéressant (Épingle bleu)



Donneur de quête actif (Épingle bleu clair)



Lieu intéressant (Petite épingle bleue)



Point d'intérêt - Marqueur clignotant (Épingle verte)



Téléport



Donjon, grotte (Petite épingle grise)



Autel - Marqueur clignotant (Grande épingle bleue clignotante)

LE JOURNAL DES QUÊTES

Le Journal de quêtes utilise les exploits du héros pour enregistrer l'état d'avancement des quêtes et de leur état. Le journal est divisé en chapitres suivant la progression dans l'aventure ainsi que des sections de Guildes, on y affiche les quêtes relatives à chacune des 5 Guildes. Les quêtes sont réparties entre **En attente**, **Terminées** et **Echouées**, chacune accompagnée d'une description détaillée et parfois de conseils. Appuyez [F7] pour l'ouverture du Journal de quêtes. **NOTE** : Le Journal de quêtes peut être assigné à un Raccourci avec [U].

[BDS] – Définit la quête comme active. La quête sélectionnée est marquée par une icône en forme de drapeau sur la Carte de voyage et définie comme Point de passage actif, permettant ainsi une visibilité dans la Mini-carte.

[BGS] – Cliquez sur la description de la quête pour identifier la quête sur la carte. La Carte de voyage est affichée, avec la quête indiquée par une icône en forme de drapeau.

PIÈGES

Une importante variété de pièges peut être trouvé ou acheté sur Antaloor.

Pièges de retenue : Même s'ils sont rarement mortels, ces pièges retiennent et maintiennent leur victime pour un certain temps. Les pièges de retenue peuvent être utilisés plusieurs fois.

Pièges standards : Ces pièges plus traditionnels utilisent des piques empoisonnées, des lames aussi coupantes que celles d'un rasoir et d'autres instruments de douleur pour infliger des dommages moyens aux ennemis inattentifs. Les pièges standards peuvent être utilisés à de multiples reprises.

Pièges explosifs : Ces petites merveilles de destruction combinent les plus efficaces et les plus mortels éléments qu'offrent la technologie et l'alchimie. Ils causent de graves dommages à de nombreux ennemis dans leur champ d'action. Les pièges explosifs ne peuvent être qu'une seule fois.

L'OCULUS



L'Oculus est l'aura éthérée d'un œil désincarné. Se déplaçant dans les airs aux ordres du joueur, l'Oculus peut s'introduire dans des endroits difficiles d'accès, transmettant tout ce qu'il voit directement au cortex cérébral de l'utilisateur. Selon leur constitution, certains de ces artefacts impies peuvent poser des pièges, voire même lancer un missile magique sur un ennemi. Toutefois, la majorité de ces Oculi offensifs sont limités à un usage unique.

[Z], [Q], [S], [D] - Contrôle le vol de l'Oculus, [BDS] - Maintenir pour faire avancer l'Oculus.

[BGS] - Déclenche le mécanisme offensif de l'Oculus, comme un missile magique ou un piège.

NOTE : seuls les Oculi avancés sont capables d'attaques offensives.

[Esc] - Retour au héros. Une fois rompue la connexion mentale, un Oculus retrouvera toujours de lui-même dans les mains de son propriétaire.

RÉPUTATION

Enregistre les statistiques de combat ainsi que la réputation du héros dans les diverses Guildes d'Antaloor. Les joueurs doivent noter que la plupart des marchands sont affiliés à l'une ou l'autre des différentes Guildes et que les prix seront revus en fonction de l'état des relations entre le héros et la Guilde. Les prix dans les boutiques et les quêtes disponible dépendent de la réputation d'héros.

TORCHES, POTIONS ET LIVRES

Torches : Utilisée pour éclairer le monde autour du héros. Utile dans les donjons et les grottes

Potions : Toutes les potions, qu'elles aient été achetées, volées ou cuisinées peuvent être trouvées pour usage immédiat par le biais d'un Raccourci pour un accès rapide pendant les combats. Raccourci [N] (santé) ; raccourci [?] (mana) par défaut.

Livres : éparpillés sur tout Antaloor, des douzaines de livres racontent les vies et l'histoire de son peuple. Prendre le temps de les lire ne sert pas seulement à une meilleure compréhension du monde, mais peut aussi révéler des indices pour découvrir des secrets cachés. Quelques livres autorisée l'accès aux quêtes cachées.



ONGLET ALCHEMIE



Affiche tous les ingrédients d'Alchimie et donne accès au P.A.P.A.K, ou Kit Portable d'Assemblage d'Alchimie et Potions. Le P.A.P.A.K. permet au joueur de créer des potions uniques et précieuses, par l'utilisation d'herbes et de matières organiques trouvées partout sur Antaloor. Ces ingrédients peuvent être achetés ou récoltés. Les herbes poussent un peu partout sur le fertile sol d'Antaloor alors que les matières organiques doivent être récoltées sur les carcasses de créatures et d'animaux. Les potions peuvent même recevoir un nom et leur recette peut être sauvegardée après un brassage réussi.

Placez l'ingrédient sélectionné dans le chaudron avec [BGS]. Appuyez [BGS] pour brasser la potion. Une fois placés deux ingrédients, ou plus, dans le chaudron, le brassage peut alors commencer. Appuyez une nouvelle fois [BGS] pour sauvegarder la recette de la potion. Donnez un nom à la recette ou effacez la Recette de la Potion.

Expérimentez avec diverses combinaisons d'ingrédients pour créer un large spectre de résultats. Essayez de combiner des ingrédients à effet similaire pour créer des potions plus fortes. Ces potions peuvent avoir des effets aussi simples que restaurer la Santé ou la Mana, mais peuvent aller jusqu'à ajouter des caractéristiques temporaires au héros.



ONGLET MAGIE



Le système DEMONS (Dynamique d'Enchantement, Magie, Occultisme et Nécromancie) gère la création et l'utilisation de sorts en fonction des cinq écoles de magie. Ces cinq écoles sont basées sur les quatre éléments primaires d'Air, de Terre, de Feu et d'Eau, ainsi qu'un mystérieux cinquième élément, connu seulement sous le nom de Verita.

La fonction principale de DEMONS est l'adaptation et la création de sorts uniques et puissants. Ces sorts sont construits en assemblant diverses Cartes de Sort à l'intérieur d'Amulettes de Sort. Selon le nombre, l'arrangement et la variété des Cartes de Sort utilisées dans l'Amulette de Sort, la nature d'un sort peut changer de façon drastique.



CARTE PORTEUSE

Détermine la fonction de base du sort, qu'il s'agisse d'un sort basé sur un missile, un enchantement ou un piège.



CARTES D'EFFET

Détermine la magie élémentaire dont le sort tire sa puissance. L'Air, la Terre, le Feu et l'Eau ajoutent chacun une essence au noyau du sort.



CARTES DE MODIFICATION

Influencent la nature et les effets d'un sort basé sur le noyau du sort, comme défini par les Cartes d'Effet et Cartes Porteuses.

Les sorts doivent contenir au moins une Carte Porteuse et une Carte d'Effet pour compléter son noyau avant que le sort puisse être utilisé. L'ajout d'autres Cartes Porteuses et Cartes d'Effet renforce le noyau du sort et accroît la force globale du sort.



Pour ouvrir l'amulette sélectionnée appuyez [BGS]. Basculez entre les couches avec la molette souris. Les Sorts Evolués peuvent avoir des couches multiples qui élargissent le champ des effets du sort. Insérez la carte à l'emplacement sélectionné en appuyant sur le bouton gauche souris.

Il est important de noter que tous les sorts créés avec des combinaisons de cartes n'auront pas nécessairement l'équilibre requis pour être utilisés. L'interface commencera à briller quand un sort a atteint une balance élémentaire, indiquant que le sort peut être utilisé.

Combat

F

S'armer

G

Attaquer

B

Appuyez et maintenir pour Bloquer

Les armes à longue portée comme les arcs et bâtons de magie peuvent nécessiter de presser [BDS] et le maintenir enfoncé le temps, par exemple, que l'arc se bande. Si le héros est désarmé, il devra engager un combat au corps-à-corps.

Echange rapide: **R** et **T** - Changer d'équipement en cours d'action.

NOTE: Les jeux d'équipements personnalisés doivent être assignés à ces touches dans le Menu Equipement avant que Echange rapide puisse être utilisé.

COMBAT EN MÊLÉE

CIBLAGE – Le système de combat en mêlée utilise le ciblage automatique pour focaliser l'attaque du héros sur des ennemis en approche. Le ciblage automatique est basé sur la proximité de l'ennemi et la direction à laquelle le héros fait face. Appuyez **F** pour s'armer. Attaquer avec le bouton gauche souris [BGS]. Si le héros est désarmé, il devra engager un combat au corps-à-corps. Appuyez et maintenir le bouton droit souris [BDS] pour bloquer.

Raccourcis du combat en mêlée : Le combat en mêlée offre deux jeux de Raccourcis selon que le héros est en position offensive ou défensive.

OFFENSIVE : **1**, **2** ou **3** - Exécute des attaques spéciales en fonction de l'arme utilisée. Ces attaques infligent plus de dommages, mais requièrent un peu de temps avant de pouvoir être réutilisées.

DÉFENSIVE : **1**, **2** ou **3** - Exécute des défenses spéciales en fonction de l'arme utilisée. Ces défenses peuvent étourdir l'ennemi, le mettre à terre ou même le désarmer. Elles infligent plus de dommages, mais requièrent un peu de temps avant de pouvoir être réutilisées.

COMBAT À DISTANCE

La distance peut être un allié pour faire face à des ennemis de grande taille. Equipez-vous d'un arc et d'un carquois du Menu d'Inventaire pour engager un Combat à distance.

Appuyez et maintenez [BGS] enfoncé pour bander l'arc. Plus [BGS] est maintenu enfoncé, plus l'attaque devient efficace, comme l'indique la barre de progression qui entoure le réticule. La vitesse de tir et la puissance de celui-ci dépend du type d'arc, ainsi que du niveau du héros dans les techniques Tir rapide, Tension de base et Surtension.

[BGS] - Relâcher pour tirer. Pendant que l'arc est bandé (c'est-à-dire tant que [BGS] est enfoncé), changez pour le mode Sniper et mode Champ pour un tir de précision et un ciblage automatique.

- ❑ - Bond défensif en arrière pour éviter une attaque en approche.

Raccourcis de combat à distance : Le combat à distance offre deux jeux de Raccourcis suivant que le héros est en mode Champ ou mode Sniper. Ces attaques basées sur des techniques infligent des dommages accrues mais ont aussi besoin d'un peu de temps avant de pouvoir être utilisées à nouveau.

MODE CHAMP: Large angle de vision sur le champ de bataille. Utilise le ciblage automatique mais empêche le tir de précision.

❶ - **Flèche de glace.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BGS] pour tirer.

❷ - **Multi-flèches.** Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BGS] pour tirer. **NOTE :** en mode Champ, les flèches multiples s'écartent et ciblent un ennemi désigné. Pour un ciblage précis et simultané d'ennemis multiples, vous devrez sélectionner le mode Sniper et ensuite la technique multi-flèches. (Voir ci-dessous.)

❸ - **Flèche de feu.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BGS] pour tirer.

MODE SNIPER: Vue restreinte de cibles individuelles. Fait appel à la précision de tir, mais limite l'utilisation du ciblage automatique. Entrez en mode Sniper en frappant X pendant que vous bandez l'arc avec [BDS].

❶ - **Flèche empoisonnée.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BDS] pour tirer.

❷ - **Multi-flèches.** Une fois sélectionné, pressez et maintenez enfoncé [BGS]. Ciblez les ennemis et pressez [BDS] pour les marquer individuellement. Après que les ennemis ont été identifiés, relâchez [BGS] pour tirer des flèches multiples sur les cibles désignées. L'utilisation des multi-flèches en mode Sniper permet de viser et atteindre plusieurs ennemis avec un seul tir sur une longue distance.

❸ - **Flèche de diversion.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BDS] pour tirer.

JET DE SORTS

Devenir un mage ou choisir les techniques à faire apprendre par le héros pour être plus enclin à utiliser la magie requiert l'utilisation et la maîtrise d'un Bâton, ainsi qu'une compréhension des Amulettes de sorts et de leurs capacités magiques. Voir l'onglet Magie du Menu Inventaire pour des informations détaillées sur les Amulettes de sorts.

❶ à ❸ - **Raccourcis.** Le joueur doit sélectionner le sort, indiqué par un icône en surbrillance dans la Barre de Raccourcis avant que le jet de sort puisse commencer.

[BGS] – appuyez et maintenez enfoncé jusqu'à ce que le Méridien de Jet soit devenu un cercle complet. Relâchez pour jeter le sort. le temps dépend du nombre de cartes de l'amulette de sorts, ainsi que du niveau de compétence du héros en Sorcellerie.

[BDS] – appuyez et maintenez enfoncé pour bloquer.

Pendant le blocage, les raccourcis ❶, ❷ et ❸ changent en défenses spéciale. Ces attaques basées sur des techniques infligent des dommages accrues mais nécessitent un certain temps avant de pouvoir être réutilisées.

Questions d'Argent

Au cours du périple du héros, le joueur vont rencontrer une grande variété d'opportunités lucratives.

JEUX DE DÉS

Joué sur des tables de jeu diverses éparpillées dans les cités et villages, les jeux de dés offrent au joueur une opportunité de parier des auras sur ces jeux de hasard. Pour jouer, approchez-vous de la table, choisissez une partie et lancez les dés en appuyants ☐. Augmentez ou diminuez le montant des paris avec les touches ☐+ et ☐-. Lancez des dés avec [BGS].

☐ - Frapper la table pendant le lancer pour brouiller le résultat.

COMMERCE (ACHAT ET VENTE D'OBJETS)

Les marchands offrent une variété d'objets, le plus souvent des armes, des cartes de magie ou encore de la nourriture. En fonction de la demande locale et des arrivages, les marchands d'une ville peuvent offrir plus ou moins d'objets que ceux de la ville voisine ou à des prix inférieurs ou supérieurs à ceux des villes voisines. Ceci encourage les joueurs à voyager pour bénéficier des meilleurs prix. La plupart des échopes ferment la nuit et ne rouvrent leurs portes que le matin. Pour commercer, approchez-vous d'un magasin ou d'une échope, jetez un oeil aux objets proposés par le marchand et faites une sélection. Commencer le commerce avec ☐. Naviguez dans le menu d'échange avec votre souris. appuyez [BGS] pour acheter ou vendre l'objet sélectionné.

RÉSOLUTION DE QUÊTES

Chercher et résoudre des quêtes est le plus souvent le meilleur moyens d'obtenir des auras d'un citoyen reconnaissant. Certains peuvent aussi offrir des objets de valeur en récompense, d'autres encore en fournissant des informations plutôt que des biens.

DÉPOUILLE DE CADAVRES

Une pratique courante après un combat est de dépouiller l'opposant vaincu, ce qui permet au joueur de récolter les propriétés du malheureux propriétaire précédent.

Les humains portent le plus souvent des armes et des armures, alors que les créatures offrent des composants organiques utiles pour fabriquer des potions ou les échanger avec un marchand.

☐ - Dépouiller le cadavre).

COFFRES ET ARMOIRES

Les coffres et armoires se trouvent un peu partout. Dans les villes et villages d'Antaloor, mais ils sont souvent verrouillés pour éviter tout vol. Ces serrures sont souvent un bon indicateur de la valeur de leur contenu. le plus souvent, plus la serrure est évoluée, plus le contenu du coffre ou de l'armoire a de la valeur. Une fois ouverts, coffres et armoires peuvent servir à y ranger les possessions du héros. Pour cela, ouvrez le coffre ou l'armoire, choisissez dans l'inventaire l'objet à ranger dans le coffre ou l'armoire.

☐ - Ouvrir ou fouiller le coffre or l'armoire.

[BGS] - Placer l'objet sélectionné dans le coffre ou l'armoire.

RAMASSAGE D'OBJETS

Un moyen simple de gagner des auras est de surveiller les alentours du héros à la recherche d'herbes ou de plantes pour fabriquer des potions ou les revendre (☐).

VOL À LA TIRE

Une fois que le héros a acquis la technique de Vol, les joueurs peuvent s'approcher de leur victime par l'arrière et commencer l'opération par le biais de la Mini Partie de Vol. Pour éviter d'attirer l'attention, préférez les cibles occupées, comme les personnes d'une foule écoutant un Crieur de rue. Mais faites vite et surveillez les Gardes qui sont à proximité.

☐ - Exécuter le Vol à la tire et commencer la Mini Partie de Vol. Mode Furtivité requis.

[Souris] - Glisser précautionneusement la main du héros dans la poche de la cible.

[BGS] - Glisser précautionneusement la main du héros dans la poche de la cible.

JOUER D'UN INSTRUMENT

Après avoir appris les bases d'un barde confirmé, les joueurs peuvent s'essayer à faire de la musique. ils peuvent aussi s'associer à un barde et voir s'ils sont assez talentueux pour attirer l'attention des passants et récolter quelques pourboires. Pour commencer à jouer, ouvrez le Menu d'inventaire, équipez-vous d'un instrument, choisissez la partition à jouer et commencez la Mini Partie de Barde. il en reste plus qu'à voir les pourboires tomber dans votre escarcelle. Plus vous jouez bien, plus les pourboires seront importants. équipez-vous de l'instrument et choisir la partition à jouer avec [BGS].

[A], [Z], [E] et [R] - Frappez en rythme pour jouer les notes dans le tempo imposé par la partition.



Le long du périple du héros, les joueurs rencontreront de nombreuses serrures, différentes en termes de complexité et de résistance. la plupart des serrures peuvent être crochétées manuellement par un serrurier, mais certaines sont enchantées et requièrent une clé appropriée pour les ouvrir. les joueurs ont le choix entre la Mini Partie de Crochetage pour tenter de crocheter manuellement la serrure ou de choisir Crochetage automatique pour laisser le héros s'en occuper. Quelque soit le choix, des crochets restent une nécessité impérative.

CROCHETAGE SERRURES

Chaque fois que le héros tente d'ouvrir une porte verrouillée, un coffre ou une armoire, le menu de la Mini Partie de Crochetage est affiché. les joueurs ont alors le choix entre l'approche manuelle en sélectionnant Débuter Crochetage ou de faire appel au Crochetage automatique.

MINI PARTIE DES CROCHETAGE: insérez le crochet dans les cylindres intérieurs de la serrure en le poussant à travers les cannelures de chaque couche. Plus le héros met de temps à crocheter la serrure, plus sa main tremble et accroît le risque de briser le crochet. Plus le héros acquiert d'expérience en Technique de Crochetage, plus le temps alloué pour le crochetage est long. le temps restant est indiqué par une barre rouge dans le coin inférieur droit de l'interface de crochetage. Appuyez ☐ pour commencer le crochetage. inversez la direction du crochet avec [BDS]. Poussez le crochet au travers des cannelures en appuyant [BGS].

Crochetage automatique : les chances de succès de cette option sont déterminées par le niveau d'expérience du héros en technique de crochetage et sont indiquées dans le coin inférieur droit de l'interface de crochetage. [Enter] - Débuter le crochetage automatique.

MAGIE - CROCHETAGE

Si le héros maîtrise la magie, le joueur peut utiliser le Sort de Crochetage au lieu d'un crochet. Toutefois, l'utilisation du sort est assez complexe et consommera une quantité importante de la mana du héros, mais le résultat peut parfois en valoir la peine.

FORCE BRUTALE

Si le héros ne dispose pas de crochets ou n'est pas suffisamment formé en Crochetage, le joueur a alors l'option d'utiliser la force brutale pour forcer une serrure. Toutefois, ce coup brutal pourrait le cas échéant amener l'arme du héros à se briser. Il est donc important de vérifier l'état de l'arme avant d'essayer de briser une serrure. Les chances de briser l'arme du héros sont indiquées dans l'interface de crochetage.

Personnages Non-Joueurs

Pendant les voyages du héros, il rencontrera de nombreux individus qui vaquent à leur vie quotidienne. En général, ils ne portent pas d'attention aux faits et gestes du héros, sauf s'ils sont témoins d'un crime ou d'un délit. Méfiez-vous donc en présence d'une foule. Certains, toutefois, demanderont l'aide du héros pour effectuer une multitude de tâches et quêtes. Même si la majorité sont optionnelles, l'aide apportée à ces individus rapportera une récompense et aidera à comprendre le fonctionnement de la vie sur Antaloor.

BANDITS

Des groupes de hors-la-loi peuvent régulièrement être rencontrés partout dans Antaloor. Certains le long des routes commerciales pour rançonner voyageurs et marchands, d'autres très loin des routes où ils trouvent refuge pour éviter les poursuites pour les crimes et délits qu'ils ont commis. Les joueurs devront être vigilants, surveiller leur environnement et se méfier lors de la découverte de campements non identifiés.

MARCHANDS

En temps de paix comme en temps de guerre, il y a toujours de l'argent à gagner. Des marchands spécialisés dans différents types d'objets peuvent être trouvés dans les grandes villes et les villages environnants, toujours en quête de nouveaux clients. Le butin ramassé par le héros peut être échangé auprès de beaucoup de ceux-ci, pour autant que les objets fassent partie de l'offre du marchand ou simplement qu'il l'intéresse. Les joueurs doivent noter que la plupart des marchands sont affiliés à l'une ou l'autre des différentes Guildes et que les prix seront revus en fonction de l'état des relations entre le héros et la Guilde.

GARDES

Potecteurs de la paix d'antaloor, les gardiens se trouvent dans et autour des grandes villes, veillant à l'application de la loi pour garantir la sécurité des citoyens qu'ils ont la charge de protéger. Une attention spéciale devrait être portée sur la Barre de notoriété en présence de ces hommes de loi qui n'auront pas de merci si le héros semble pouvoir poser problème à la population.

EFFACEURS DE SOUVENIRS

Ces individus possèdent un don exceptionnel, qui leur permet de faire „régresser“ leur clients. Pour un coût modeste, ils effectuent une régression de la mémoire du héros, qui lui permettra de réaffecter des Points de compétence acquis jusque là au cours du périple du héros.

CRIEURS DE RUE

Hérauts chargés de la diffusion de nouvelles et d'informations pour la populace. Bien que de nombreux sujets semblent au départ sans intérêt, une oreille attentive peut parfois y déceler des conseils utiles concernant la région, ses habitants ou d'autres opportunités.

MUSICIENS

Souvent rencontrés dans les endroits très fréquentés des grandes villes, ces joyeux lurons divertissent les passants avec des contes pleins de malice et des mélodies enchanteresses. De plus, nombre d'entre eux ont choisi de faire commerce de leur talent et offrent à la vente des instruments et des partitions. Voir Questions d'argent pour plus de détails sur la musique.

MultiJoueur

Choisissez « Réseau » dans le Menu Principal. Créez un nouveau compte ou connectez-vous au jeu en utilisant un compte existant. Une fois reconnus, les joueurs peuvent créer, modifier ou supprimer un avatar. Ils peuvent définir un nom, une arce, un sexe ou une classe. Une fois terminée la création de l'avatar, débutez la partie. Choisissez une ville ou un village, confirmez votre choix par  et rejoignez la ville. Entrez en contact avec d'autres joueurs et commencez une partie en réseau. Visitez les échoppes pour acheter ou vendre des équipements. Ouvrez le menu principal online avec . De là, vous pouvez accéder aux options.

MODES MULTIJOUEUR

MATCH À MORT: Défaites les ennemis et survivez pour être la dernière équipe encore debout.

DUEL: affrontez un opposant de niveau équivalent dans une bataille un contre un.

AVENTURE: Une campagne en sept chapitres qui emmènent les joueurs et leur équipe à travers le continent à la recherche d'un artefact maudit et magique pour l'empereur Gandohar lui-même.

MODE VILLAGE: Dans cet hybride de Stratégie en Temps Réel, les joueurs peuvent créer et diriger un village entier. Gardez au plus haut le moral des villageois en vous assurant qu'ils sont bien protégés et que l'on prend soin d'eux.

CHASSE AUX CRISTAUX: Regroupez-vous entre amis et affrontez des opposants dans ce mode où les équipes cherchent à récolter un maximum de Cristaux d'azur. assurez-vous d'éviter les crânes qui détruisent les cristaux aux alentours. Soyez prudents avec les Gemmes Verts. Un toucher transforme les Cristaux d'azur en crânes et les crânes en Cristaux d'azur.

Pirates of the Flying Fortress

Vous pouvez plonger dans l'univers mystérieux de « **Pirates of the Flying Fortress** » sous les traits d'un personnage pré-généré (mais personnalisable) ou en endossant à nouveau le rôle du héros que vous avez fait évoluer tout au long de l'aventure principale (à condition que vous ayez atteint le niveau 42). Une fois le jeu lancé, cliquez sur « **Nouvelle partie** », puis sur « **Pirates of the Flying Fortress** ». Choisissez ensuite l'un des personnages disponibles, ou tirez votre héros de son sommeil grâce à l'option « **Importer personnage depuis sauvegarde** ». Si vous décidez de faire appel à un personnage créé par nos soins, sélectionnez tout d'abord sa spécialisation (guerrier, mage ou éclaireur). Vous disposez également de quelques points de compétence ainsi que du matériel supplémentaire pour personnaliser davantage votre aventurier. Si vous incarnez votre alter ego virtuel du jeu principal, vous retrouverez bien entendu dans votre inventaire tous les objets réunis au cours de votre périple précédent.

Vous bénéficierez également de nouvelles pièces d'équipement pour vous aider à survivre au cours de cette incursion dans l'inconnu. Commençons par l'**arbalète** : cet engin offensif se manie exactement comme un arc... mais inflige bien plus de dégâts. Non seulement ce nouveau monde est incroyablement riche en équipement et en objets, mais vous y trouverez également une armure pour votre destrier !

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- ☞ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ☞ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ☞ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ☞ En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Support Technique

Vous pouvez nous contacter directement sur notre site. Avant tout contact, vérifiez que votre système d'exploitation (Windows) et les pilotes (carte graphique, carte son et carte mère) sont bien à la version la plus récente disponible sur le site du fournisseur. Ceci est, dans la grande majorité des cas, la cause des difficultés de fonctionnement.

Lorsque vous soumettez un rapport d'erreur, veuillez à ajouter :

- le message d'erreur exact et complet, s'il y en a un.
- les essais effectués pour reproduire l'erreur.
- tous les détails sur les programmes en cours d'exécution au moment de l'anomalie, comme les Antivirus, Pare-feu, et autres applications résidentes en tâche de fond.

Si les informations de votre système ne vous sont pas connues, vous pouvez utiliser le programme de diagnostic DirectX. Cliquez sur « Démarrer - Exécuter » et frappez « DXDIAG ». Si vous souhaitez nous envoyer un E-Mail, vous pouvez y attacher le fichier Dxdiag.txt (compressé, cela va sans dire). Pour obtenir ce fichier, exécutez le programme de diagnostic DirectX et cliquez sur le bouton « Enregistrer toutes les informations ». Pour toutes questions concernant le remplacement de disques ou manuels (après la période de garantie de 90 jours) ou toute autre question, veuillez contacter le support technique à l'adresse suivante :

TopWare Interactive AG

Otto Str. 3 * 76275 Ettlingen, Karlsruhe * Allemagne
E-Mail: support@topware.com Tél: +49-721-91510555
Web: www.twoworlds2.com

Installazione e Attivazione

Inserire il disco nell'unità appropriata. Se la funzione di esecuzione automatica è attiva, apparirà il menu di avvio automatico. Se la funzione di esecuzione automatica è stata disattivata, accedere a Risorse del computer dal desktop e selezionare l'unità appropriata, quindi fare clic su Auto-run.exe per visualizzare il menu. Fare clic su **"Two Worlds II Game of the Year Edition"** per avviare il programma di installazione. L'installazione richiede almeno 8 GB di spazio libero sul disco rigido per i dati del programma.

Gli utenti di Windows Vista possono usare Esplora giochi per avviare **"Two Worlds II"**.

CODICE SERIALE

La prima volta che il gioco viene avviato, sarà richiesto di digitare il codice seriale. Inserire il numero a 16 cifre riportato sul retro del manuale. Digitare il codice senza prestare attenzione a maiuscole o minuscole. Una volta che il codice è stato accettato, esso servirà soltanto per reinstallare il gioco.

ATTIVAZIONE

Per giocare a **"Two Worlds II"** senza limitazioni, è necessaria un'ulteriore attivazione. Hai a disposizione due opzioni.

LA PRIMA È L'ATTIVAZIONE ONLINE TRAMITE INTERNET.

Consigliamo questo metodo in quanto è più veloce. Una volta avviato il programma e inserito il codice seriale, ti verrà richiesto di attivarlo, quindi fai clic su Attiva. Ora il programma si conatterà al server di attivazione e completerà il processo in pochi secondi. Ricorda che devi essere connesso a Internet!

LA SECONDA OPZIONE È L'ATTIVAZIONE TELEFONICA.

Se non hai accesso a Internet, seleziona l'opzione Attivazione telefonica. Apparirà un codice di attivazione a 16 cifre. Chiama il numero seguente tenendo il codice a portata di mano.

Dall'estero: **+49-(0)721-91510500**

Dalla Germania: **01805- 989939** (ZUXXEZ) 0,14 EUR/Min.

SUGGERIMENTO: questa hotline serve solo per l'attivazione del prodotto. In caso di domande tecniche o relative al contenuto del gioco, usare la relativa hotline. Se non desideri attivare subito il prodotto, puoi farlo in seguito, ma fino a quel momento il gioco verrà eseguito in modalità Demo.

REGISTRAZIONE

La registrazione è facoltativa e garantisce vantaggi importanti: in qualità di utente registrato, avrai accesso a diversi extra e sarai informato tramite e-mail di tutti gli aggiornamenti dei prodotti. Per questo motivo sono necessari una connessione a Internet e un indirizzo e-mail valido. Dal menu principale, fai clic su Registra (puoi anche registrarti quando attivi il gioco).

Al termine della registrazione, riceverai un'e-mail di conferma contenente un link all'area Download.

Comandi

Puoi definire l'aspetto del personaggio a tuo piacimento o scegliere tra le diverse opzioni. Scorri e modifica le opzioni disponibili con [mouse], fai girare il personaggio su se stesso con [PSM] e ingrandisci o riduci con rotellina del mouse. Se preferisci il modello predefinito, o se sei soddisfatto delle modifiche apportate, premi per confermare. Quando hai completato l'opera, premi per avviare una campagna per giocatore singolo.

Puoi assegnare ad alcuni tasti la funzione di scelta rapida delle azioni desiderate. **NOTA:** prima di assegnare un oggetto a un tasto, l'eroe deve rinfoderare l'arma.

to – Accedi ai tasti di scelta rapida assegnati.

Per assegnare un tasto di scelta rapida a un oggetto, apri il Menu inventario, seleziona l'oggetto e premi insieme al tasto di scelta rapida che vuoi abbinargli. L'oggetto verrà aggiunto alla barra scelta rapida.

MOVIMENTO IN GENERALE

Mouse	Comandi posizione visuale.
	Comandi eroe.
	Azione o salto.
	Tieni premuto mentre corri per scattare . Tieni d'occhio la Sfera dorata dell'energia: se si svuota, non potrai scattare finché non avrai recuperato le energie.
	Tieni premuto quando l'eroe è inattivo per muoverti furtivamente. NOTA: indispensabile per infliggere colpi mortali.
	Menu principale.

EQUITAZIONE

	Premi per richiamare un cavallo.
	Salto. / Sali in groppa.
	Controlla le redini e governa il cavallo.
	Premi ripetutamente per galoppare.
	Smonta quando il cavallo è fermo.

NAVIGAZIONE

	Manovra il timone. La direzione del vento è indicata dalla bandiera rossa in cima all'albero maestro e dalle frecce sulla minimappa.
	Sali a bordo di un vascello.
	Tieni premuto per cambiare la posizione del boma e adattare la velatura. Il boma oscillerà a tribordo o a babordo, in base alla direzione del vento.

Inoltre, ora vi sono **due diverse modalità di navigazione**. La prima, la modalità realistica, è simile al gioco principale: dovrai occuparti sia della direzione che delle vele. Se invece vuoi navigare in modo più confortevole, puoi attivare la **modalità facile** dalle Impostazioni. Non dovrai fare altro che impostare la direzione e le vele verranno regolate automaticamente in modo da garantire la massima velocità possibile.



- ① **Sfera cremisi della salute:** misura la salute dell'eroe. Quando è bassa, usa una pozione curativa, mangia un boccone o trova un Altare. Si rigenera col tempo, quando l'eroe non impugna l'arma.
- ② **Sfera azzurra del mana:** misura il mana dell'eroe. Dalla quantità di energia magica disponibile dipende la capacità dell'eroe di lanciare un incantesimo. Puoi ripristinare il mana consumando una pozione o presso un Altare.
- ③ **Sfera dorata dell'energia:** misura l'energia dell'eroe. Diminuisce quando scatti. Si rigenera col tempo.
- ④ **La barra rossa** indica la salute del nemico.
- ⑤ **La barra verde** indica i progressi nell'esperienza.
- ⑥ **Barra scelta rapida:** La barra scelta rapida riporta le scelte rapide attuali basate sulla modalità di combattimento dell'eroe.
- ⑦ **Minimappa.**
- ⑧ **Distanza dalla destinazione attiva.**
- ⑨ Entrambe le icone vengono visualizzate solo quando l'eroe è a cavallo. La barra rossa ⑩
- ⑩ indica la salute del destriero e la barra dorata ⑨ misura la sua tolleranza agli speroni.
- ⑪ **Lama della reputazione:** se commetti un crimine, la tua reputazione ne risentirà. Con l'aumentare della tua cattiva fama, si allargherà la macchia di sangue sulla Lama della reputazione. Quando la barra si riempie, sulla testa dell'eroe verrà messa una taglia e le Guardie faranno di tutto per cercare di catturare il criminale. Cerca di non farti notare finché le acque non si saranno calmate e la Lama della reputazione non sarà tornata a un livello neutro.

Menu Inventario

Puoi utilizzare e personalizzare le abilità, l'equipaggiamento, gli oggetti, le pozioni e gli incantesimi in qualsiasi momento, aprendo il Menu inventario. Questo menu è suddiviso in 5 parti, per organizzare meglio le tue proprietà e facilitarne l'utilizzo.

[F1] a **[F5]** - Apri il Menu inventario.

[PSM] - Scorri le schede **Abilità** **[F1]**, **Equipaggiamento** **[F2]**, **Oggetti** **[F3]**, **Alchimia** **[F4]** e **Magia** **[F5]**. Il Menu inventario ti permette di accedere ad alcuni degli strumenti di personalizzazione più importanti in Two Worlds II come CRAFT, P.A.P.A.K. e DEMONS.



SCHEDA ABILITÀ



Man mano che acquisisci esperienza esplorando Antaloor, completando le missioni, raccogliendo oggetti e sconfiggendo i nemici, il livello di Esperienza dell'eroe aumenterà. Lo sviluppo delle statistiche fondamentali dell'eroe si basa sui **punti attributo**:

RESISTENZA: determina il livello massimo di salute dell'eroe (PF).

FORZA: determina il livello di danno fisico, il carico che l'eroe può portare e l'accesso ad alcune armature pesanti.

PRECISIONE: determina l'accesso ad armi a distanza e incantesimi basati sul lancio di proiettili.

VOLONTÀ: determina il livello massimo di mana dell'eroe (PM).

ABILITÀ

A mano a mano che sale di livello e porta a termine determinati compiti, l'eroe accumula punti abilità, che possono essere assegnati a singole abilità, permettendoti di personalizzare l'eroe in base al tuo stile di gioco. Prima di essere sbloccate, alcune abilità devono essere apprese da determinati PNG o sbloccate recuperando i relativi libri abilità.

Descrizione delle abilità: Alcune abilità saranno sempre utili, mentre altre sono più legate alla classe di specializzazione dell'eroe. L'efficacia di un'abilità dipende dal suo livello: più alto è il livello, maggiore la sua efficacia. Le abilità sono suddivise in sei gruppi: abilità generali, artigiano, guerriero, esploratore, mago e assassino.



SCHEDA EQUIPAGGIAMENTO



Riporta l'equipaggiamento presente nell'inventario dell'eroe e ti consente di aggiornare, smontare e personalizzare armi e armature in dotazione. Il colore rosso individua gli oggetti che l'eroe non può ancora utilizzare perché non ha raggiunto il livello di abilità o esperienza necessario. La finestra nell'angolo in basso a sinistra ti ricorda i requisiti per l'utilizzo e le statistiche relative a ciascun oggetto.

[PSM] - Impugna o lascia le armi, l'armatura, gli scudi, gli oggetti e gli anelli evidenziati.

Seleziona l'opzione o lo spazio desiderato

[PDM] - Invia l'oggetto evidenziato all'incudine perché venga potenziato o smontato con il sistema CRAFT. Fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto per aprire l'interfaccia CRAFT. **[PDM]** - Lascia gli oggetti indesiderati.

[R] e **[T]** - Passa da un set di equipaggiamento di scambio rapido a un altro e modifica le assegnazioni. I set assegnati sono indicati da una delle 3 lunette dorate con il drago.

Dopo aver assegnato i set, potrai effettuare uno scambio rapido di equipaggiamento nel corso del gioco.

FUSIONE

Il sistema CRAFT ti permette anche di fondere cristalli abilità con armi e armature per aggiungere effetti in attacco o difesa. Puoi fondere i cristalli abilità in uno dei 5 spazi che trovi nella parte superiore dell'interfaccia CRAFT. il 6° spazio è riservato al cristallo chiusura, che aggiunge altri buff ma impedisce ulteriori fusioni.

[PDM] – Rimuovi il cristallo abilità dallo spazio. Se nell'ultimo spazio è stato inserito un cristallo chiusura, non potrai rimuovere i cristalli.

Puoi ricorrere all'abilità Fusione anche per fondere insieme due o più cristalli abilità, combinandone gli attributi per creare una pietra più grande e più potente.



SCHEDA OGGETTI



Riporta gli oggetti che puoi usare e assegnare alla scelta rapida. Ogni oggetto presente in questa scheda può essere assegnato a uno dei 10 tasti (-) di scelta rapida. Quando definisci una scelta rapida, la barra di scelta rapida riporta l'icona relativa alla funzione dell'oggetto. Alcuni oggetti utili vengono assegnati a un tasto di scelta rapida per impostazione predefinita, ma potrai cambiare questa configurazione in qualsiasi momento.

MAPPA

La mappa tracciata a mano sulla pergamena aiuta l'eroe a orientarsi nel vasto mondo di Antaloor. - Apri la mappa.

NOTA: la Mappa di viaggio può essere assegnata a un tasto di scelta rapida con .



Ingrandisci/riduci.



Tieni premuto mentre sposti il mouse per guardarti intorno liberamente



Imposta Destinazione.

I luoghi di interesse sono contrassegnati da indicatori di destinazione, che saranno visibili sulla mappa finché non li rimuoverai.



Imposta Destinazione attiva. Il luogo di interesse immediato viene contrassegnato dall'indicatore della Destinazione attiva, visibile per praticità anche sulla minimappa.



Chiudi la mappa e torna al gioco.



Indicatore missione



Destinazione attiva



Destinazione
indicatore pulsante



Destinazione



Città importante
(Puntina grande gialla)



PNG d'interesse
(Puntina grande blu)



Committente attuale
(Puntina grande azzurra)



Luogo d'interesse
(Puntina piccola blu)



Punto d'interesse: indicatore pulsante
(Puntina verde)



Teletrasporto



Sotterraneo
(Puntina piccola grigia)



Altare: indicatore pulsante
(Puntina grande blu - pulsante)

DIARIO MISSIONE

Il Diario missione utilizza le annotazioni dell'eroe per tenere traccia dello stato e dell'andamento delle missioni. È suddiviso in capitoli che seguono i progressi dell'eroe e in sezioni della gilda, dove troverai i dati relativi alle missioni assegnate dalle 5 gilde. Le missioni possono essere **In corso**, **Completata** e **Fallita**, e ognuna di esse è accompagnata da una spiegazione dettagliata e talvolta anche da qualche consiglio.

 - Apri il Diario missione. Il Diario missione può essere assegnato a un tasto di scelta rapida utilizzando .

[PDM] – Imposta missione come attiva. La missione selezionata viene contrassegnata sulla mappa dall'icona di una bandiera e impostata come Destinazione attiva, facilitando la consultazione della minimappa.

[PSM] – Fai clic sulla descrizione della missione per individuarla sulla mappa. Si aprirà la Mappa di viaggio, dove la missione selezionata apparirà indicata dall'icona di una bandiera.

DIARIO REPUTAZIONE

Tiene traccia delle statistiche di combattimento e della reputazione dell'eroe presso le varie gilde di Antaloor.

TORCIA E POZIONI

TORCIA: Serve per illuminare il mondo che circonda l'eroe. Utile nei sotterranei bui.

POZIONI: Tutte le pozioni trovate, acquistate, rubate, prodotte o quant'altro possono essere pronte all'uso o assegnate a un tasto di scelta rapida.

La scelta rapida per le pozioni salute e mana è assegnata per impostazione predefinita a  (le pozioni salute) e  (le pozioni mana).



SCHEMA ALCHIMIA



Riporta tutti gli ingredienti alchemici e ti dà accesso al kit alchemico portatile per la preparazione di pozioni detto P.A.P.A.K (Portable Alchemy and Potions Assembly Kit).

Il P.A.P.A.K. ti permette di creare pozioni preziose e uniche, a partire da erbe e sostanze che trovi in Antaloor. Gli ingredienti possono essere acquistati o raccolti. Le erbe crescono ovunque, nel lussureggiante mondo di Antaloor, mentre dovrai estrarre le sostanze necessarie dai resti di creature e animali. Potrai anche dare un nome e salvare i preparati riusciti di tua invenzione.

[PSM] - Fai clic sul gancio in alto a sinistra per distillare la pozione, dopo aver collocato due o più ingredienti nel calderone.

[PSM] – Salva la ricetta della pozione. Fai clic su “X” per eliminare la ricetta della pozione.

Combinando ingredienti diversi, potresti ottenere una vasta gamma di effetti, mentre combinando tra loro ingredienti simili otterrai pozioni più potenti. Le pozioni possono avere effetti elementari come il recupero di salute o mana o più complessi, come l'aggiunta di buff temporanei. Le pozioni avanzate vanno usate con moderazione. L'eroe può avere solo 3 pozioni con effetti buff contemporaneamente. Ulteriori pozioni avanzate sostituiscono gli effetti della prima che viene consumata.

SCHEDA MAGIA

Riporta tutte le carte incantesimo e gli amuleti incantesimo e ti dà accesso al sistema dinamico di incantamento, magia, occultismo e negromanzia noto come DEMONS (Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System). Questo sistema gestisce la creazione e l'uso degli incantesimi, secondo le cinque scuole di magia, legate ai quattro elementi primari, ossia aria, terra, fuoco e acqua, e a un misterioso quinto elemento noto solo come Verità. DEMONS ti permette di personalizzare e creare incantesimi unici e potenti, assemblando diverse carte negli amuleti incantesimo. La natura di un incantesimo può cambiare sostanzialmente in base alla quantità, alla disposizione e alla varietà delle carte usate in un amuleto.



CARTE VETTORE

Determinano la funzionalità principale dell'incantesimo, che può essere di tipo missile, stregoneria o trappola.



CARTE EFFETTI

Determinano la magia elementale dalla quale l'incantesimo trae la sua potenza. Aria, terra, fuoco e acqua conferiscono al nucleo dell'incantesimo un'essenza unica.



CARTE MODIFICATORE

Influiscono sulla natura e sugli effetti di un incantesimo a partire dal suo nucleo, determinato dalle carte effetto e vettore.



Gli incantesimi devono contenere almeno una carta vettore e una carta effetto che ne completano il nucleo, prima di essere lanciati. Accumulando più carte vettore ed effetto, il nucleo dell'incantesimo si rafforzerà e il suo effetto finale sarà più potente.

[PSM] - Apri l'amuleto incantesimo selezionato. Inserisci una carta nello spazio evidenziato.

[rotellina del mouse] - Passa da uno strato all'altro. Gli incantesimi avanzati possono essere costituiti da più strati, che ne estendono l'effetto.



COMBATTIMENTO IN GENERALE



Arma impugnata.



Attacco



Tieni premuto per bloccare.

A volte, per le armi a distanza quali archi e bastoni da mago, è necessario tenere premuto [PDM] per caricare l'attacco e rilasciare per colpire. Se l'eroe è disarmato, dovrà cavarsela a mani nude.

Scambio rapido: [R] e [T] Cambia set di equipaggiamento nel cuore dell'azione.

NOTA: per poter utilizzare lo Scambio rapido con i set di equipaggiamento personalizzato dovrai prima abbinarli a questi tasti nel menu Equipaggiamento.

SCONTRI RAVVICINATI

MIRARE - Nei combattimenti ravvicinati è attivo il puntamento automatico che consente all'eroe di focalizzare l'attacco sui nemici in avvicinamento. Il puntamento automatico si basa sulla vicinanza del nemico e la direzione verso cui è rivolto l'eroe.

Scelta rapida nei combattimenti in mischia: Il combattimento ravvicinato prevede due set di scelte rapide che variano a seconda che l'eroe stia bloccando con [PDM] o no.

OFFESA: [1], [2] o [3] - Esegui attacchi speciali basati sull'arma impugnata. Questi attacchi legati alle abilità infliggono danni più pesanti, ma si devono "ricaricare" dopo ogni utilizzo.

DIFESA: [1], [2] o [3] - Le reazioni di difesa dipendono dall'arma equipaggiata. Questi attacchi sono legati alle tue abilità e possono stordire, stendere o persino disarmare un nemico, ma non possono essere usati a ripetizione.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Quando ti trovi di fronte un gran numero di nemici, la distanza gioca a tuo favore. Equipaggia arco e faretra dal Menu inventario e ingaggia un Combattimento a distanza.

[PSM] – Tieni premuto per tendere l'arco. Più a lungo tieni premuto [PSM], più potente sarà il tuo attacco, come indicato dalla barra che circonda il mirino. La velocità e la potenza del tiro dipendono dal tipo di arco impugnato e dal livello nelle abilità Tiro rapido, Tensione iniziale e Massima tensione.

[PSM] – Rilascia per scoccare la freccia.

[X] - Quando l'arco è teso (ossia mentre tieni premuto [PSM]), puoi passare dalla Modalità tiratore scelto alla Modalità campo aperto, per un puntamento di precisione o automatico, rispettivamente.

[] - Balzo all'indietro difensivo per evitare un attacco.

Scelta rapida nei combattimenti a distanza: Nel combattimento a distanza hai a disposizione due set di scelte rapide, per le Modalità campo aperto e tiratore scelto. Questi attacchi legati alle abilità infliggono danni aggiuntivi, ma si devono "ricaricare" dopo ogni utilizzo.

MODALITÀ CAMPO APERTO: hai una visuale ampia del campo di battaglia. Sfrutta il puntamento automatico, ma riduce la possibilità di colpire con precisione.

[1] - **Freccia gelata.** Seleziona quindi premi, tieni premuto e rilascia [PSM] per scoccare. **NOTA:** richiede il libro abilità.

[2] - **Raffica di frecce.** Seleziona quindi premi, tieni premuto e rilascia [PSM] per scoccare. **Nota:** nella modalità campo aperto, le frecce si aprono a ventaglio prima di colpire l'obiettivo. Per colpire con precisione più nemici contemporaneamente, passa alla Modalità tiratore scelto e seleziona Raffica di frecce (v. oltre).

[3] - **Freccia infuocata.** Seleziona quindi premi, tieni premuto e rilascia [PSM] per scoccare. **NOTA:** richiede il libro abilità.

MODALITÀ TIRATORE SCELTO: ti offre una visuale ravvicinata su singoli obiettivi. Utilizza il puntamento di precisione, limitando il ricorso al puntamento automatico. Passa alla Modalità tiratore scelto premendo [X] e tendi l'arco con [PDM].

[1] - **Freccia avvelenata.** Seleziona, prendi di mira il nemico quindi premi, tieni premuto e rilascia [PDM] per scoccare.

[2] - **Raffica di frecce.** Seleziona, prendi la mira e premi [PDM] individuare i singoli bersagli, quindi premi, tieni premuto e rilascia [PDM] per colpire i tuoi obiettivi con più frecce. L'uso della Raffica di frecce in Modalità tiratore scelto ti permette di puntare e colpire più nemici in un vasto raggio, con un solo colpo.

[3] - Freccia diversivo. Seleziona, prendi di mira un punto quindi premi, tieni premuto e rilascia [PDM] per scoccare.

LANCIO DI INCANTESIMI

Per diventare un Mago o personalizzare le abilità dell'eroe per renderlo più incline all'uso della magia, devi saper usare bene un bastone e conoscere a fondo gli amuleti incantesimo e i loro poteri. Troverai più informazioni sugli amuleti incantesimo nella Scheda magia, nella sezione dedicata al Menu inventario.

[1] to [0] - Scelta rapida per il lancio. Seleziona l'incantesimo indicato dall'icona evidenziata sulla barra di scelta rapida, per prepararti al lancio.

[PSM] - Tieni premuto finché il **Meridiano di lancio** non ha assunto la forma di un cerchio. Rilascia per lanciare. Il tempo di lancio dipende dal numero di carte accumulate nell'amuleto e dal livello raggiunto dall'eroe nell'abilità Stregoneria.

[PDM] - Tieni premuto per bloccare. Mentre blocchi, le scelte rapide di **[1]**, **[2]** e **[3]** passano a mosse difensive. Questi attacchi legati alle abilità infliggono danni più pesanti, ma si devono "ricaricare" dopo ogni utilizzo.

[1] - Atterra. Si tratta di un calcio difensivo alla testa col quale puoi mettere il nemico KO. È accessibile solo mentre blocchi con [PDM].

[3] - Spezza-blocco. Con questo micidiale fendente verso il basso, il nemico perde l'equilibrio e si scopre. È accessibile solo mentre blocchi con [PDM].



MINIGIOCO DEL BORSEGGIO

Quando l'eroe avrà sbloccato l'abilità Furto, potrai giungere alle spalle di una vittima ignara e borseggiarla con il minigioco. Per non attirare l'attenzione, devi individuare degli obbiettivi distratti, come persone tra la folla intente ad ascoltare il banditore locale. Agisci rapidamente e tieni d'occhio le guardie.

[] - Esegui Furto e avvia il relativo minigioco. Richiede la Modalità furtiva.

[mouse] - Allunga abilmente la mano dell'eroe nella tasca del malcapitato.

[PSM] - Per portare a termine il borseggio, premi quando tutte le tacche nei simboli che ruotano sono paralleli.

MINIGIOCO MUSICALE

Dopo aver imparato le basi da un bardo esperto, potrai cimentarti con uno strumento musicale. Potrai persino formare un duo con un bardo e vedere se hai abbastanza talento da radunare una folla e intascare qualche mancia. Per cominciare a suonare, apri il Menu inventario, scegli uno strumento, seleziona lo spartito, avvia il Minigioco del bardo e scopri quanto riesci a guadagnare. Tieni presente che l'entità delle offerte è proporzionale al talento musicale dell'eroe.

[PSM] - imbraccia lo strumento evidenziato e seleziona lo spartito.

[Q], [W], [E] e [R] - Premi seguendo il ritmo per centrare le note e tieni il tempo.

MINIGIOCO DELLO SCASSO

Fai scorrere il grimaldello attorno ai cilindri interni della serratura e spingilo nelle scanalature. Più tempo impieghi a scassinare una serratura, più le mani cominceranno a tremare e il rischio che il grimaldello si spezzi aumenterà.

A mano a mano che l'eroe acquisisce una maggiore abilità nello Scasso, le sue mani diventeranno sempre più ferme e avrà più tempo a disposizione per completare l'opera. Il tempo a disposizione per lo scasso è indicato da una barra rossa nell'angolo in basso a destra dell'interfaccia.

 - Comincia lo scasso.

 - Scasso automatico.

[PDM] – inverti la direzione dello scasso.

[PSM] – Spingi il grimaldello nelle scanalature.

Scasso automatico: le probabilità di successo sono legate al livello dell'abilità Scasso, indicata nell'angolo in basso a destra dell'interfaccia.

Multi giocatore

Seleziona Rete dal menu principale. Crea un nuovo account o connetti il gioco a un account esistente. Una volta eseguito l'accesso, potrai creare un nuovo personaggio e modificarne o eliminarne uno esistente, dargli un nome e selezionarne razza, genere e classe. Seleziona una città o un villaggio e conferma la scelta con  per accedervi. Mettiti in contatto con altri giocatori e avvia una partita in rete. Visita le botteghe per acquistare o vendere equipaggiamento. Apri il menu online principale con il tasto  per accedere alle seguenti opzioni e modalità di gioco.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

DEATHMATCH: Sconfiggi i nemici e fai in modo che la tua squadra sia l'unica sopravvissuta.

DUELLO: Affronta un avversario di pari livello, uno contro uno.

AVVENTURA: Una campagna suddivisa in sette capitoli che porta i giocatori e il loro gruppo ai quattro angoli del continente, alla ricerca di un manufatto magico e proibito per l'imperatore Gandohar in persona.

MODALITÀ VILLAGGIO: in questa escursione nei giochi strategici in tempo reale, potrai creare e gestire un intero villaggio. Tieni alto il morale degli abitanti facendo in modo che siano soddisfatti e ben protetti.

PARTITE RACCOLTA: Forma una squadra con i tuoi amici e affrontate insieme gli avversari in questa entusiasmante ed esclusiva sfida a chi raccoglie il maggior numero di cristalli azzurri. Cercate di evitare i feroci teschi, che distruggono tutti i cristalli che incontrano e fate attenzione alle gemme verdi: basta sfiorarle per trasformare i cristalli azzurri in teschi e viceversa.

Pirates of the Flying Fortress

Puoi iniziare a giocare a **"Pirates of the Flying Fortress"** con un personaggio predefinito e personalizzabile, oppure usando l'eroe del gioco principale. In questo caso, però, l'eroe deve essere al livello 42 o superiore. All'avvio, far clic su **"Nuova partita"** e quindi su **"Pirates of the Flying Fortress"**. Ora potrai scegliere uno dei personaggi disponibili o importare il tuo eroe mediante l'opzione **"Importa personaggio da caricamento"**. Se selezioni la prima opzione, potrai scegliere tra le abilità di guerriero, mago o esploratore. Inoltre, avrai dei punti abilità disponibili per personalizzare ulteriormente il personaggio, oltre a nuovo equipaggiamento. Se usi l'eroe del gioco principale, ovviamente tutti gli oggetti raccolti saranno ancora presenti nell'inventario.

Avrai a tua disposizione nuove funzionalità per sopravvivere in questo viaggio pericoloso. Prima di tutto, **la balestra**, una nuova categoria di armi simile all'arco, ma che infligge un danno molto maggiore, a scapito di tempi di ricarica più lunghi. Non solo ci sono moltissimi **nuovi oggetti ed equipaggiamenti**, ma sarà disponibile anche **una nuova corazza per il tuo cavallo**, facilmente equipaggiabile montando in sella e aprendo l'inventario. Il simbolo della corazza si trova nella scheda Generale dell'inventario.

Instalación y Activación

Introduzca el disco en la unidad apropiada. Haz clic en **“Two Worlds II Game of the Year”** para iniciar la instalación. La instalación requiere al menos 8 GB de espacio libre en el disco duro. Haz clic en el icono del escritorio o en el acceso rápido de la barra de herramientas para iniciar **Two Worlds II**. También puedes iniciar el juego mediante el acceso directo del menú de Inicio. Para ello, haz clic en Inicio - Todos los programas - Reality Pump- Two Worlds II. Los usuarios de Windows Vista pueden iniciar **Two Worlds II** desde el directorio Juegos.

NÚMERO DE SERIE

La primera vez que inicies el juego se te pedirá que introduzcas tu número de serie. Introducir este número de serie de 16 dígitos es obligatorio. Encontrarás tu número de serie personal en la parte trasera del manual. Introduce el número, por favor. El juego no distingue entre mayúsculas y minúsculas. En cuanto el número haya sido aceptado sólo lo necesitarás si vuelves a instalar el juego.

ACTIVACIÓN

Para sacar todo el jugo a **“Two Worlds II”** aún te faltará activarlo. Hay dos opciones para hacerlo: en primer lugar, activación en línea por Internet. La otra opción es activar el juego por teléfono.

ACTIVACIÓN EN LÍNEA POR INTERNET

Recomendamos que utilices este método, ya que es el más rápido. En cuanto hayas iniciado el programa e introducido tu número de serie, se te pedirá que lo actives; sólo tienes que hacer clic en **“Activar”**. Ahora el programa de conectará al servidor de activación y el proceso de completará en unos cuantos segundos. ¡Recuerda que debes estar conectado a Internet al hacerlo!

ACTIVAR EL JUEGO POR TELÉFONO

Si no tienes acceso a Internet, elige la opción de **“Activación por teléfono”**. Ahora verás un código de activación de 16 dígitos. Llama al número o números que encontrarás a continuación. Ten el código de activación a mano.

Tel: +49-(0)721-91510500

NOTA: esta línea solamente sirve para activar el producto. Si tienes alguna duda técnica o alguna pregunta sobre el contenido del juego, llama al teléfono de asistencia correspondiente. Si no quieres activar el juego enseguida, podrás hacerlo más adelante. Pero mientras no esté activado, solamente funcionará en modo demo.

REGISTRO

Registrarse es voluntario y te ofrece varias ventajas importantes. Los usuarios registrados pueden acceder a varios extras, y están informados por e-mail de todas las actualizaciones y mejoras de producto. Para registrarte necesitas conexión a Internet y una dirección de e-mail válida. En el menú principal, haz clic en **“Registrarse”** (también te puedes registrar cuando actives el juego). En cuanto te hayas registrado recibirás un e-mail con la confirmación del registro y un enlace a la zona de descarga.

= Controles =

Personaliza la apariencia de tu personaje o selecciona la apariencia predeterminada. Muévete por las opciones disponibles y modifícalas con [mouse], gira el personaje usando [BIR] y acerca o aleja con [mouse wheel]. Los jugadores también pueden utilizar modelos únicos generados aleatoriamente. En cuanto te hayas decidido por un aspecto determinado, o si te satisface el modelo predeterminado, solo tienes que pulsar  para aceptar y empezar a jugar. Modifica numerosos aspectos de la cara y el cuerpo de nuestro héroe. Puedes personalizar desde el tono de piel hasta la aplicación de tatuajes faciales. Cuando tengas el aspecto deseado, pulsa  para iniciar una campaña de un jugador.

MOVIMIENTOS GENERALES

Ratón	Controlar la posición de la cámara.
	Controlar al héroe.
	Acción o saltar.
	Mantenlo pulsado al correr para Esprintar . No pierdas de vista la Esfera de resistencia dorada; si se vacía, no podrás utilizar el Sprint hasta que la esfera se regenere.
	Mantenlo pulsado cuando estés inactivo para entrar en modo Furtivo . NOTA: Es necesario para ejecutar un golpe mortal.
	Menú principal.

MONTAR A CABALLO

	Pulsar para llamar al caballo.
	Montar / Saltar
	Controlar las riendas para dirigir al caballo lentamente.
	Púlsalo repetidamente para galopar.
	Desmontar cuando el caballo está ocioso.

NAVEGAR

	Girar timón. La veleta roja situada en lo alto del mástil y las flechas que aparecen en el Minimapa indican la dirección del viento.
	Subir a bordo.
	Mantenlos pulsados para cambiar la posición de la botavara y ajustar las velas. La botavara se moverá hacia estribor o babor en función de la dirección del viento.

Igualmente, ahora tendrás **dos modos diferentes de navegación**. El primero, más realista, es como el del juego principal, y debes ocuparte tanto del timón como de las velas al mismo tiempo. Ahora, si quieres navegar de forma más cómoda, puedes activar el “Modo fácil” en “Ajustes”. Con este modo, solo debes preocuparte del timón, y las velas se ajustan automáticamente para obtener la mayor velocidad posible.



- ❶ **Esfera de salud carmesí:** Mide la salud de nuestro héroe. Cuando baje, toma una poción de curación, come algo o encuentra un Altar. Se regenera con el tiempo si el arma de nuestro héroe está enfundada.
- ❷ **Esfera de maná azul:** Mide el maná de nuestro héroe. La cantidad de energía mágica disponible determina la capacidad de nuestro héroe para lanzar hechizos. El maná puede restaurarse con pociones o mediante un Altar.
- ❸ **Esfera de resistencia dorada:** Mide la resistencia de nuestro héroe. Desciende durante el sprint. Se regenera con el tiempo.
- ❹ **La Barra Roja** indica la Salud del Enemigo.
- ❺ **La Barra Verde** indica la Progresión.
- ❻ **La Barra de Atajos** muestra los atajos de teclado actuales, determinados por el estado de combate del Héroe.
- ❼ **Minimapa.**
- ❽ **Distancia hasta el punto de ruta activo.**
- ❾ Ambos iconos pertenecen a la equitación y sólo aparecen mientras se monte a caballo.
- ❿ **La Barra Roja** ❿ indica la Salud del Caballo, mientras que **la Barra Dorada** mide ❸ la Tolerancia del animal al Espoleo.
- ⓫ **Hoja de notoriedad:** Cometer un crimen o incluso una infracción menor, puede aumentar la notoriedad de nuestro héroe. Al aumentar la notoriedad, también lo hace el rastro de sangre en la Hoja de notoriedad. Cuando se llena, se muestra una recompensa sobre la cabeza de nuestro héroe, y los Guardias se esforzarán por darle caza. Intenta pasar desapercibido hasta que la situación pase y la Hoja de notoriedad vuelve a su nivel neutral.

Menú Inventario

El jugador puede utilizar y personalizar las habilidades, equipos, elementos, pociones y hechizos de nuestro héroe en cualquier momento a través del Menú inventario durante el juego normal. El menú se divide en cinco secciones para tener mejor organizado el inventario de nuestro héroe y facilitar su accesibilidad y aplicación. **[F1]** a **[F5]** - Abrir Menú inventario.

[BIR] - Moverse por las pestañas de **habilidades** **[F1]**, **equipos** **[F2]**, **elementos** **[F3]**, **alquimia** **[F4]** y **magia** **[F5]**. El Menú inventario permite al jugador acceder a varias de las herramientas más importantes de Two Worlds II: los sistemas de personalización CRAFT, P.A.P.A.K. y DEMONS.



PESTAÑA DE HABILIDADES



A medida que explores Antaloor, completes misiones, recopiles elementos y elimines enemigos, el Nivel de experiencia de nuestro héroe aumentará. El desarrollo de las estadísticas principales de nuestro héroe se basa en los **Puntos de atributo**:

AGUANTE: Determina los PS o la salud máxima de nuestro héroe.

FUERZA: Determina el daño físico básico, el peso de carga máximo y el acceso a ciertas armaduras pesadas.

PRECISIÓN: Determina la accesibilidad a hechizos con proyectiles y armas de larga distancia

VOLUNTAD: Determina los PM o el maná máximo de nuestro héroe.

HABILIDADES

A medida que pase de nivel y vaya completando tareas, nuestro héroe acumulará Puntos de habilidad. Estos puntos pueden asignarse a Habilidades individuales, lo cual permite al jugador personalizar el conjunto de habilidades de nuestro héroe de modo que se adapte mejor a su estilo de juego. Algunas Habilidades deben aprenderse de ciertos personajes no jugador o desbloquearse obteniendo su Manual correspondiente.

Descripciones de las habilidades: Algunas Habilidades son siempre útiles, pero hay otras que lo serán más en función de la especialización del jugador. La eficiencia de una Habilidad dada depende de su nivel; cuanto mayor sea el nivel, más eficiente será. Las habilidades se dividen en seis grupos: Habilidades generales, Habilidades de artesano, Habilidades de guerrero, Habilidades de explorador, Habilidades de mago y Habilidades de asesino.



PESTAÑA DE EQUIPO



Muestra todos los objetos del inventario que el héroe puede equipar y permite a los jugadores mejorar, desmontar y personalizar sus conjuntos de armas y armaduras. Los objetos resaltados en rojo no pueden ser utilizados con la habilidad y/o nivel de experiencia actual del héroe. Los jugadores pueden consultar los requisitos para usar un objeto, así como sus datos, en la ventana de consejos que hay en la esquina inferior de la pantalla.

[BIR] - Equipar o dejar las armas, armaduras, escudos, productos o anillos resaltados.

[BDR] - Enviar el elemento resaltado al Yunque para mejorarlo o desmontarlo usando el sistema CRAFT (Complete Reshaping and Forging Technology).

[R] y **[T]** - Alternar entre distintos equipamientos Intercambiables y asignarlos.

Los equipamientos asignados se indican con uno de los 3 distintos biseles con dragones de oro. En cuanto estos conjuntos hayan sido asignados, los jugadores podrán intercambiarlos rápidamente durante el juego activo.

FUSIÓN

El sistema CRAFT también permite a los jugadores Fusionar cristales de habilidad con armaduras y armas, añadiendo daño o protección. Los cristales de habilidad se pueden fusionar en cualquiera de las 5 ranuras que hay en la parte superior de la interfaz del sistema CRAFT. La 6ª ranura está reservada para un cristal de cierre, que añaden mejoras adicionales pero también impiden hacer otras fusiones con el objeto.

[BDR] – Retirar un cristal de habilidad de una ranura. Las gemas quedan bloqueadas si se ha fusionado un cristal de cierre en la última ranura.



PESTAÑA DE OBJETOS



Todos los objetos que aparecen en esta pestaña se pueden asignar a alguna de las 10 teclas rápidas (F1 a F10). A medida que vayas asignando teclas rápidas, se añadirán iconos de función a la barra de teclas rápidas del juego. Algunos objetos útiles ya vienen predeterminados a ciertos botones que actúan como teclas rápidas, pero puedes cambiarlos en cualquier momento.

MAPA DE VIAJE

Este mapa hecho a mano ayuda a nuestro héroe a moverse por toda Antaloor.

F6 - Abrir Mapa de viaje. Puedes asignar el Mapa de viajes a una tecla de acceso rápido con



Aumentar/reducir zoom.



Mantenlo pulsado mientras te mueves para mirar a tu alrededor



Marcar Punto de ruta. Los Puntos de ruta sirven para marcar puntos de interés. Los puntos permanecerán en el Mapa de viaje hasta que el jugador los elimine.



Marcar Punto de ruta activo. Los Puntos de ruta activos sirven para mantener localizado un punto de interés inmediato. Este punto aparecerá en el Minimapa de nuestro héroe, lo cual permite un seguimiento constante durante el juego.



Cerrar el Mapa de viaje y volver al juego.



Marcador de Misión



Punto de ruta activo



Punto de ruta
Indicador de Parpadeo



Punto de ruta



Ciudad Mayor o Población
(Pin Amarillo Grande)



NPC de Interés
(Pin Azul Grande)



Proveedor de Misión Activado
(Pin Azul Claro Grande)



Punto de Interés
(Pin Azul Pequeño)



Punto de Interés -
Indicador de Parpadeo (Pin Verde)



Transportador



Dungeon (Pin Gris Pequeño)



Altar - Indicador de Parpadeo
(Pin Azul Grande - Parpadeo)

DIARIO DE MISIONES

El Diario de misiones utiliza las entradas del diario de nuestro héroe para realizar un seguimiento del estado y cumplimiento de las misiones.

El registro se estructura en capítulos, siguiendo el avance de nuestro héroe por el juego, así como en gremios, separando las misiones pertenecientes a cada uno de los 5 gremios. Las misiones se dividen en **Pendientes**, **Completadas** o **No completadas**, y cada una incluye una explicación detallada de la misma y, en ocasiones, algún que otro consejo.

 - Abrir Diario de misiones

NOTA: Puedes asignar el Diario de misiones a una tecla de acceso rápido con .

[BDR] – Marcar misión como activa. La misión seleccionada se marca con una bandera en el Mapa de viaje y se muestra como Punto de ruta activo para su fácil localización en el Minimapa.

[BIR] – Haz clic en una descripción de misión para hacer un seguimiento de la misión en el Mapa. Los jugadores accederán al Mapa de viaje, en el cual la misión seleccionada está indicada mediante el icono de una bandera.

REPUTACIÓN

Hace un seguimiento de las estadísticas de combate, así como la reputación del héroe en los distintos gremios de Antaloor.

ANTORCHA Y POCIONES

TORCIA: Sirve para iluminar el mundo que rodea al héroe. Útil en las mazmorras oscuras.

POZIONI: Todas las pociones, tanto si las encuentras como si las compras, las robas o las fabricas, quedarán disponibles para que las consumas inmediatamente o se asignarán a una tecla rápida. Las pociones de curación y maná se asignan a las teclas rápidas  (pociones de curación) y  (pociones de maná) de manera predeterminada.



PESTAÑA DE ALQUIMIA (P.A.P.A.K.)



Muestra todos los ingredientes de alquimia y permite a los jugadores acceder al Kit portátil de alquimia y creación de pociones. Este kit permite a los jugadores crear pociones únicas y valiosas utilizando hierbas y material orgánico encontrado por toda Antaloor. Estos ingredientes se pueden comprar o cultivar. Las hierbas se pueden encontrar a lo largo y ancho del exuberante paisaje de Antaloor, mientras que el material orgánico se debe extraer de los cadáveres de animales y otras criaturas. Después de destilar correctamente una poción, los jugadores incluso podrán poner nombre a la receta y guardarla.

[BIR] - Colocar el ingrediente seleccionado en el caldero

[BIR] – Haz clic en el gancho que hay arriba a la izquierda para Preparar poción. El proceso puede empezar en cuanto dos o más ingredientes se han colocado en el caldero.

[BIR] – Guardar receta. Haz clic en “X” para borrar la receta.

Experimenta con varias combinaciones de ingredientes hasta conseguir una amplia gama de resultados. Intenta combinar ingredientes con efectos similares para conseguir pociones más potentes. Estas pociones pueden tener efectos tan sencillos como recuperar puntos de vida o maná, o tan avanzados como añadir mejoras temporales al personaje. Estas pociones avanzadas solo se pueden usar con moderación: el héroe podrá tomar un máximo de 3 a la vez. Cualquier poción adicional que tome reemplazará los efectos de la primera que haya consumido.

PESTAÑA DE MAGIA (DEMONS)

Muestra todas las cartas de hechizo y amuletos de hechizo y permite al jugador acceder al Sistema dinámico de encantamientos, magia, ocultismo y nigromancia. Este sistema permite crear y utilizar hechizos de conformidad con las cinco escuelas de magia. Estas escuelas se basan en los cuatro elementos primarios (aire, tierra, fuego y agua), así como en el misterioso quinto elemento, solo conocido como verita. La función principal de este sistema es personalizar y crear hechizos únicos y poderosos. Dichos hechizos se construyen organizando varias cartas de hechizo en el interior de los amuletos de hechizo. Según la cantidad, el orden y la variedad de cartas que utilices, la naturaleza del hechizo puede variar significativamente.



CARTA DE PORTADOR

Determinan la funcionalidad básica del hechizo, si será un proyectil, un encantamiento o una trampa.



CARTA DE EFECTO

Determina la magia elemental de la cual el hechizo obtiene su poder. Aire, tierra, fuego y agua añaden una esencia única al núcleo del hechizo.



CARTAS DE MODIFICADOR

Influyen en la naturaleza y los efectos de un hechizo a partir del núcleo del mismo, determinado por las cartas de efecto y portador.



Cada hechizo debe contener al menos una carta de portador y una carta de efecto para funcionar. Si se añaden cartas de portador y de efecto adicionales, su núcleo se refuerza y el poder del hechizo aumenta.

[BIR] - Abrir el amuleto de hechizo resaltado.

[rueda del ratón] - Alternar entre capas. Los hechizos avanzados pueden tener varias capas, de modo que se amplían sus posibilidades.

[BIR] - Introducir carta en la ranura seleccionada, [BDR] - Retirar tarjeta.



COMBATE GENERAL

[BIR] Atacar. Las armas de largo alcance, como arcos y bastones de mago, pueden requerir que el jugador mantenga pulsado [BIR] para cargar un ataque antes de disparar. Si no tiene armas, nuestro héroe recurrirá a la lucha con los puños.

[F] - Tomar arma equipada. [BDR] - Mantenerlo pulsado para bloquear.

Cambio en combate: [R] y [T] - Alternar entre varios equipamientos durante el juego activo

NOTA: Los equipos personalizados deben asignarse a estas teclas [R] y [T] desde el Menú de equipo del juego para poder utilizar Cambio en combate.

COMBATE CUERPO A CUERPO

SELECCIÓN DE OBJETIVO - El sistema de combate cuerpo a cuerpo selecciona automáticamente el objetivo para optimizar el ataque de nuestro héroe sobre los enemigos que nos acechan. La selección automática del objetivo se basa en la proximidad del enemigo y la dirección en la que está encarado nuestro héroe.

Teclas rápidas en el combate cuerpo a cuerpo: El combate cuerpo a cuerpo cuenta con dos juegos de teclas rápidas diferentes, en función de si nuestro héroe está en posición defensiva o no.

POSICIÓN OFENSIVA: ☐ 1, ☐ 2 o ☐ 3 - Realiza ataques especiales en función del arma usada. Estos ataques basados en habilidades infligen un mayor daño, pero requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

POSICIÓN DEFENSIVA: ☐ 1, ☐ 2 o ☐ 3 - Realiza ataques defensivos especiales en función del arma usada. Estos ataques basados en habilidades pueden aturdir, derribar o incluso desarmar a un enemigo, pero también requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

COMBATE A DISTANCIA

La distancia puede ser nuestro principal aliado al enfrentarnos a grandes enemigos. Selecciona un arco y carcaj en el Menú inventario para realizar.

[BIR] - Mantenlo pulsado para estirar la cuerda del arco. Cuanto más tiempo mantengas pulsado [BIR], más potente será tu ataque (la potencia se muestra en la barra que rodea al punto de mira). La velocidad de carga y la potencia máxima dependen del tipo de arco utilizado, así como del nivel de habilidad de nuestro héroe en Desenfundado rápido, Desenfundado inicial y Sobretensor.

[BIR] – Suéltalo para disparar.

☒ - Mientras estiras la cuerda del arco (es decir, mientras mantienes pulsado [BIR]), cambia entre Modo francotirador y Modo de campo para apuntar con precisión o seleccionar automáticamente el objetivo.

☐ - Saltar defensivamente hacia atrás para evitar un ataque que se acerca.

El combate a distancia cuenta con dos juegos de teclas rápidas diferentes, en función de si nuestro héroe está en el Modo de campo normal o en Modo francotirador. Estos ataques basados en habilidades infligen un mayor daño, pero requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

MODO DE CAMPO: vista amplia en primera persona del campo de batalla. Emplea la selección automática de objetivos, pero la precisión es más limitada.

☐ 1 - **Flecha de hielo.** Una vez seleccionada, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar. NOTA: requiere un manual.

☐ 2 - **Múltiples flechas.** Una vez seleccionada, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar. NOTA: En el modo de campo, las múltiples flechas viajan desperdigadas hacia el objetivo deseado. Para disparar con precisión a múltiples enemigos, el jugador debe entrar antes en Modo francotirador y seleccionar Múltiples flechas (ver más adelante).

☐ 3 - **Flecha de fuego.** Una vez seleccionada, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar. NOTA: requiere un manual.

MODO FRANCOOTIRADOR: vista cercana en primera persona de objetivos individuales. Es más preciso, pero el uso de la selección automática de objetivos es más limitado. Entra en Modo francotirador pulsando ☒ mientras estiras la cuerda del arco con [BDR].

[1] - Flecha venenosa. Una vez seleccionada, apunta al enemigo y mantén pulsado y suelta [BDR] para disparar.

[2] - Múltiples flechas. Una vez seleccionada, apunta a los enemigos y pulsa [BDR] para seleccionarlos individualmente. Una vez seleccionados los enemigos, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar múltiples flechas a los objetivos asignados. Usar las múltiples flechas en Modo francotirador permite disparar a varios enemigos separados con un único disparo.

[3] - Flecha de distracción. Una vez seleccionada, apunta al objetivo y mantén pulsado y suelta [BDR] para disparar.

LANZAR HECHIZOS

Convertirse en mago o adaptar las habilidades de nuestro héroe a la magia requiere el uso competente de un bastón, así como un profundo conocimiento de los amuletos de hechizo y su magia. Consulta la Pestaña de magia de la sección Menú de inventario para obtener más información sobre los amuletos de hechizo.

[1] - [0] - Teclas rápidas para lanzar hechizos. El jugador debe seleccionar un hechizo, indicado por el icono iluminado de la barra de teclas rápidas, antes de iniciar el lanzamiento.

[BIR] - Manténlo pulsado hasta que el Meridiano de lanzamiento haya completado un círculo completo y suéltalo para lanzar el hechizo. El tiempo de lanzamiento depende de la cantidad de cartas colocadas en el Amuleto de hechizo, así como del nivel de habilidad de nuestro héroe en Lengua talentosa.

[BDR] - Manténlo pulsado para bloquear. Al bloquear, las teclas rápidas **[1]**, **[2]** y **[3]** pasan a funcionar como ataques defensivos especiales. Estos ataques basados en habilidades infligen un mayor daño, pero requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

[1] - Golpe de humildad. Patada defensiva a la cabeza con potencial para derribar al enemigo.

[3] - Rompebloques. Contundente golpe hacia abajo que hace perder el equilibrio al enemigo y abre sus defensas. Solo puede efectuarse manteniendo pulsado [BDR] para bloquear.



CARTERISMO

Una vez que el héroe haya desbloqueado la habilidad Robar, podrá acercarse a una víctima inocente por detrás y empezar a vaciarle los bolsillos usando el Minijuego del ladrón. Para evitar que los detengan, los jugadores deberían buscar objetivos que parezcan preocupados, como gente que escuche atentamente a un pregonero local. Sé rápido y ten cuidado si hay guardias cerca.

[R] - Robar e iniciar el Minijuego del ladrón. Se requiere modo furtivo.

[ratón] - introducir hábilmente la mano del héroe en el bolsillo de la víctima.

[BIR] - Pulsa este botón cuando todos los huecos de los símbolos rotatorios estén en paralelo para completar el robo.

TOCAR INSTRUMENTOS

bellas melodías, y hasta unirse a un bardo y ver si tiene suficiente talento para atraer al público y conseguir propinas. Para empezar a tocar solo tienes que abrir el Menú de inventario, equipar un instrumento, seleccionar la partitura deseada, iniciar el Minijuego del bardo y ver cómo van llegando las propinas. Cuanto mejor sea la actuación musical del héroe, más propinas recibirá.

[BIR] - Equipar el instrumento seleccionado y elegir partitura.

[Q], [W], [E] y [R] - Pulsa los botones rítmicamente para acertar las notas sin perder el ritmo.

FORZAR CERRADURA

Rodea los cilindros internos de la cerradura con la ganzúa, haciéndola pasar por las ranuras de cada capa. Cuanto más tarde el héroe en forzar la cerradura, más le temblarán las manos, lo cual incrementa las probabilidades de romper la cerradura. A medida que el héroe avance en la habilidad Forzar cerradura, más firme tendrá el pulso y más tiempo tendrá para forzar la cerradura. Una barra roja situada en la parte inferior derecha de la interfaz de forzar cerradura indica cuánto tiempo te queda. ☐ - Empezar a forzar cerradura.

[BDR] – invertir dirección. [BIR] – Empujar la ganzúa por las ranuras de distintas capas.

Forzar la cerradura automáticamente: las probabilidades de éxito dependen de la habilidad Forzar cerradura del héroe, y se indican en la esquina inferior derecha de la interfaz de forzar cerraduras. - Forzar la cerradura automáticamente.

Multijugador

Elige red en el menú principal. Crea una cuenta nueva o conecta la partida a una cuenta existente. Una vez hayan iniciado sesión, los jugadores pueden crear, modificar o borrar el aspecto de un personaje, ponerle nombre, y seleccionar raza, sexo y clase. Al finalizar la creación de personaje, inicia la partida. Elige una ciudad o pueblo, confirma tu elección con y entra en la ciudad. Ponte en contacto con otros jugadores y empieza un juego en red. Visita las tiendas para comprar o vender equipo. Abre el menú principal en línea con . A partir de aquí los jugadores pueden acceder a cualquiera de los modos de juego y opciones.

COMBATES A MUERTE: Derrota a tus enemigos y consigue ser el último equipo superviviente.

DUELO: Enfrentate a un adversario de tu nivel en un combate uno contra uno.

AVENTURA: Campaña de siete capítulos que llevará a los jugadores y su equipo a lo largo y ancho del continente en un intento por recuperar un artefacto mágico y prohibido del mismísimo Emperador Gandohar.

MODO ALDEA: En este modo de estrategia híbrida en tiempo real, los jugadores pueden crear y mantener toda una aldea. Mantén alta la moral de los aldeanos asegurándote de que estén protegidos y dispongan de todos los recursos necesarios.

BÚSQUEDA DE CRISTALES: Forma un equipo con tus amigos y enfrentate a tus adversarios en este emocionante modo de juego único, en el que los equipos deben recolectar la mayor cantidad de cristales azules. Evita las temibles calaveras, que destruyen los cristales de su alrededor, y ten cuidado con las delicadas gemas verdes: si las tocas, los cristales azules se transformarán en calaveras, y viceversa.

Pirates of the Flying Fortress

Puedes empezar a jugar a “**Pirates of the Flying Fortress**” con un personaje existente personalizable o con tu propio héroe del juego principal. El personaje debe ser de nivel 42 o superior, en este caso. Haz clic en “**Nueva partida**” cuando el juego haya arrancado y selecciona “**Pirates of the Flying Fortress**”. A continuación, podrás elegir uno de los personajes preestablecidos o utilizar tu propio héroe mediante la opción “**Importar personaje cargando partida**”. Si te decantas por un héroe preestablecido, a continuación deberás elegir su conjunto de habilidades: guerrero, mago o explorador. Además, dispondrás de varios puntos de habilidad con los que podrás seguir individualizando a tu personaje, así como instrumentos adicionales para equiparlo. Si decides jugar con tu propio personaje del juego principal, todos los objetos que hayas recogido anteriormente permanecerán en tu inventario.

Witwirkende - Credits

Developed by Reality Pump Game Development Studios, Krakow, Poland.

Produced by TopWare Interactive AG, Karlsruhe, Germany.

Co-Produced by TopWare Interactive Inc., Las Vegas, NV, United States of America.

PROJECT LEADER & Lead Game Designer

Mirosław Dymek

Executive Producer

Alexandra Constandache

Project Coordination

Dirk P. Hassinger

Senior Producer

Adam Salawa

Junior Producer

Stan Just

Lead Programmer

Jacek Sikora

Lead 3D Engine Programmer

Mariusz Szaflik

Lead AI Programmer

Filip Pierscinski

Lead Physics & Animation Programmer

Daniel Betke

Lead UI Designer & Implementation Manager

Daniel Duplaga

Narrative Content Manager

Jaromir Krol

Lead Sound Engine & AI Programmer

Lukasz Zieba

3D Engine Programmer

Michał Drobot

Physics Programmers

Szymon Iwanski

Lukasz Zieba

Programmers

Piotr Brendel

Marzena Gasidlo

Ryszard Grabowski

Szymon Iwanski

Lukasz Lukasiak

Paweł Markowski

Bogusław Mista

Artur Staszczak

Lukasz Zieba

Game Designer

Tomasz Kozera

Additional Game Design

Hubert Kubit

Paweł Sasko

Story

Maciej Duda

Filip Kondrak

Jaromir Krol

Hubert Kubit

Ziemowit Poniewierski

Paweł Sasko

Dagmara Sitek

Screenplay & Quest Design

Maciej Duda

Jaromir Krol

Hubert Kubit

Paweł Sasko

Lead Level Designer

Adam Salawa

Level Designers

Michał Błasiak

Jedrzej Jedrzejewski

Michał Stelmachowicz

Damian Grocholski

Bartosz Miha

Marcin Kazmierczak

Jarosław Kulik

Tomasz Widenka

Artur Kolacz

Wojciech Wrzalik

Lead Concept Artist

Grzegorz Siemczuk

2D Artists

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Przemysław Krystaszek

Adam Salawa

Grzegorz Siemczuk

Tadeusz Zuber

Marek Madej

Additional UI Artists

Lukasz Malec

Grzegorz Siemczuk

FX Graphic Artist

Michał Stelmachowicz

Promotional Artwork

Wojciech Drazek

Grzegorz Siemczuk

Alexandra Constandache

Instruction Manual

Jaromir Krol

Patricia Bellantuono

Jörg Schindler

Matthias Mohr

Martin Franger

Boxart & Manual Layout

AC Enterprises, Germany

Additional Type-Setting

Thomas Pape

3D Character Artists

Mateusz Chrzaszcz

Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski

Daniel Kisiel

Michał Orkisz

3D Environment Artists

Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski

Daniel Kisiel

Fabian Kubicki

Lukasz Lakomski

Andreas Mitko

Michał Orkisz

Tomasz Knopik

Michał Moska

Katarzyna Pazdur

Jan Siomin

Piotr Szwach

Sebastian Stepewski

Character Animation

Slawomir Jedrzejewski

Piotr "Horn" Sulek

Lead Ingame Cutscene

Andrzej Kozłowski

Ingame Cutscenes

Piotr Krysiak

Piotr Markowski

Lukasz Malec

Przemysław Pomorski

Jarosław Zielinski

Kamil Boczkowski

Audio Director

Adam Szafranski

Senior Audio Designer

Arkadiusz Reikowski

Sound Engineer

Marcin Deja

MoCap Stunt

Marek Jeziorski

MoCap Actors

Piotr Krysiak

Adam Plewinski

Agata Slowicka

System Administrator

Mirosław Burzyński

Web Designer

Piotr Strycharski

ORIGINAL SCORE

- composed by -

Borislav Slavov (Glorian)

Victor Stoyanov

Music Director

Borislav Slavov (Glorian)

Orchestrator

Victor Stoyanov

Stringed Instruments

Borislav Slavov

Ivo Petrov

Solo Violin

Boyana Zhelyazkova

Solo Woodwinds

Ivo Paunov

Additional Music and

Orchestrations

Georgi Andreev

Technical Director

TopWare Interactive AG

Roman Eich

Director of Localization

Patricia Bellantuono

Public Relations

Jörn Fahrbach

Matthias Mohr

LEAD QA

Tadeusz Zuber

QA Specialists

Krzysztof Janeczek

Tymoteusz Trzaska

Beta Test Supervisors

Stan Just

Filip Szelag

BETA TESTERS

Sebastian Dierkes
Ewelina Baran
Patrycja Krzyspiak
Ewa Kunicka
Katarzyna Laskowska
Magda Lukasik
Marysia Pietraszewska
Anna Stepniewska
Olga Wiecek
Anna Zachara
Karol Harezlak
Wojciech Kieres
Krzysztof Joneczyk
Przemyslaw Starczynowski
Radoslaw Ratusznik
Daniel Sowa
Lukasz Jura
Radoslaw Wezowicz
Dariusz Szerenos
Mariusz Gontarski
Jakub Lasota
Marcin Polak
Jaroslaw Zydorek
Rafal Gawecki
Wojciech Leczycki
Rafal Pawlik
Mateusz Rozpedzik
Piotr Sienkiewicz
Wojciech Majka
Rafal Zlotorowicz
Maciej Polowniak
Tomasz Zub
Slawek Kozera
Dawid Kalinowski
Rafal Janusz
Dawid Dabek
Michal Tura
Grzegorz Rozkrut
Jakub Zaborowski
Lukasz Niedziolka
Tomasz Pepek
Mateusz Odronec
Krzysztof Szajna
Michal Plis
Lukasz Malinowski
Mateusz Pietryga
Mateusz Tryk
Lukasz Pazera
Artur Justynski
Sebastian Woznicki
Michal Kolarz
Tomasz Sugalski
Marek Piatkowski
Piotr Krzysztofowicz
Mateusz Duda
Grzegorz Glans
Wojciech Kurczyk
Adam Szołtyś
Olaf Schab

Tomek Cybura
Aleksander Jasinski
Filip Karpinski
Tomasz Guzik
Grzegorz Egert
Albert Knych
Jan Zuber
Kamil Grochal
Arkadiusz Rak
Arkadiusz Rudnik
Aleksander Tomczyk
Jakub Tomczyk
Tomasz Stachowicz
Mateusz Kubik
Danisz Szwed
Mateusz Mazur
Michal Mazur
Piotr Bodera
Piotr Zablocki
Lukasz Partyla
Karol Meczarski
Arkadiusz Czesak
Pawel Gosek
Krzysztof Aniol
Mikolaj Szynkowski
Adrian Binda
Hubert Zdrenka
Jakub Winter
Sebastian Rytelewski
Michal Bazyłow
Dariusz Sieron
Bartłomiej Bohdan
Grzegorz Krup
Michal Wypych
Pawel Rzonca
Arek Lech
Michal Dybczak
Mateusz Kochanowicz
Sebastian Szczepaniak
Michal Mazurek
Michal Lemiesz
Tomek Balasinski
Sebastian Talowski
Artur Mlynski

TopWare Interactive

- North America -

Managing Director

James T. Seaman III

Narrative Director [NA]

Devon Smith

Associate Narrative

Director - [NA]

Adam Kennedy

PR Director - [NA]

Jacob DiGennaro

Associate PR Manager

Joseph Kobylinski

QA Lead [NA]

Joseph Kobylinski

Community Manager

Angela Conant

English Recordings

Agile Entertainment
Gregg Jonasson
Andrew Grant
Magali Etoré
Aldo Tirelli
Eric Webb

Voice Direction

Scott Cromie

English Voice Talents

Carey Wass (Sokaris)
Bruce Edwards (Ghotari-
rius)
Andrew Grant (Nortar)
Clinton Lee Pontes
Ty Kostyk
Luke Marty
Rodrigo Fernandez
Ian Roningen
Sandra Beckles
Gordon Beckles
Peter Mac Laren
Fleur Jacobs
Holly Greene
Peter Higginson
Anne Harper
Ken Morgan
Frank Longo
Cathy Young
Alan Leyland
Devon Richards
Frances Stecyk
Peter Gilbert Cotton
Clayton Nemrow

GERMAN

LOCALIZATION

Patricia Bellantuono

Translation

Martin Franger
Greta Hoffmann
Jörg Schindler
Matthias Mohr
Thomas Pape

Recordings

Blackbox Studio
Karlsruhe, Germany

Recording Engineer

Sebastian Dierkes

Voice Direction

Patricia Bellantuono

Logistics

Peter Schmidt

German Voice Talents

Thomas Albus

Johannes Berenz
Crock Krumbiegel
Joachim Kaps
Karin David
Kaspar Eichel
Dietmar Wunder
Tanja Geke
Peter Groeger
Clemens Grote
Kim Hasper
Peter Houska
Nora Jokhosha
Brigitte Korn
Florian Krüger -Shantin
Norman Matt
Robert Missler
Milan Pesl
Gerhard Piske
Shandra Schadt
Angela Wiederhut
Hans-Jürgen Wolf

FRENCH LOCALIZATION

Fabrice Brunon
Ludovic Hebig
Madeleine Jaoul
Thierry Renon
Elsa Favette
Benoît Leroy
Jacques Kerdraon

Recordings

Pit Stop Productions Ltd.

Voice Direction

Yasmin Shah

Sound Engineer

Richard Jack Guy

Additional Studio

Olivier Groux
Philippe Capelle

French Voice Talents

Emmanuel Avena
Richard Bartolini
Marc Bertolini
Jonathan Burtiaux
Philippe Catoire
Cedric Colas
Rudy Galiffi
Rachel Garner Smith
Joachim Latzkototh
Marc Legall
Raphael Lutran
Bernard Malaka
Jean Pierre Morgand
Frederic Moulin
Marie Perrin
Lenou Petsilas
Emmanuelle Rinen
Jaques Emmanuel Rousselon
Vincent Talon
Valerie Thoumire
Yan Vagh
Agnes Wilette
Gilles Wolff

ITALIAN LOCALIZATION

Francesca Pezzoli (GIT)
Raffaella Brignardelli
Mirella Soffio

SPANISH LOCALIZATION

Maria Rossich
Paquita Martín
Carlos Montilla

SPECIAL THANKS

Bernd Rack
Caroline Conneely

Holger Leopold
Peter Schmitt
Uwe Stoeßer
Mateusz Andrzejewicz
Oliver Erichsen
Milo Hartnoll
Przemyslaw Kozlowski
John Legend
Stephanie Mantek
Thomas Wünschel
Daniel Radmacher
Melanie Leopold

Andrea Ruef
Sebastian Dierkes
Carmen Constandache
Ion Constandache
Bruce von Maria Saal
Daisy von der Silberzeile
... and Jumper

Our families – for your love, patience and understanding. For everything you have given us. You are the ones who have made this possible. Best of luck – onward!

MAIN ACTING ROLES	GERMAN	ENGLISH	FRENCH
Hero	Dietmar Wunder	Alden Adair	Olivier Groux
Kyra	Martina Treger	Freya Ravensbergen	Marie-Christine Letort
Gandohar	Reiner Schöne	John Palmieri	Philippe Capelle
Dar Pha	Tanja Geke	Shantelle Canzanese	Rachel Smith
Cassara	Katharina Koschny	Sandra Pascuzzi	Yasmin Shah
Rogdor	Tilo Schmitz	Richard Corell	Jean Marie Marrier
Sordahon	Oliver Siebeck	Ken Morgan	Joachim Latzkototh
Reesa	Nora Jokhosha	Melanie Kastner	Lenou Petsilas
Mirage	Christian Schult	Bruce Edwards	Jean Marie Marrier
Aidan	Johannes Berenz	Colin Paradine	Yan Vagh
Nalia	Angela Wiederhut	Esther Maloney	Valeriane de Villeneuve

© 1999-2011 by TopWare Interactive AG. Two Worlds, Two Worlds II, Pirates of the Flying Fortress, Reality Pump, TopWare Interactive and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of TopWare Interactive AG in the EU and/or other countries. All rights reserved.

Controller Layout

LT Blocken / Schleichen / Schnell rennen
Block / Sneak / Sprint

RT Schlag mit Faust oder Waffe
Punch / Strike

LB Frei belegbar
Assignable

RB Frei belegbar
Assignable

○ Bewegen
○ Pferd rufen
Move / Call Horse

Y -Frei belegbar
Assignable

○ Rüstungsset 1

Equipment Set 1

○ Rüstungsset 2

Equipment Set 2

○ Rüstungsset 3

Equipment Set 3

B -Frei belegbar
Assignable

A -Springen | Aktion
Jump | Action

X -Frei belegbar
Assignable

○ Bewaffnen/
Entwaffnen
Arm / Disarm

○ Kamera drehen
Rotate camera/

○ Belegungskreis
**Quick assign
Radial Menu**

○ Inventar
Inventory

○ Pause/Menü
Pause / Menu



TWO WORLDS



LIMITIERTE SONDEREDITION!



KONFIGURATIONSBEISPIEL:

- Intel® Core™ i7-2920XM Prozessor
- 12288 MB DDR3 Speicher
- 1280 GB 5.400upm
- Blu-Ray Brenner
- 2 x 1536 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560M SLI



KONFIGURATIONSBEISPIEL:

- Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
- 4096 MB DDR3 Speicher Dual Channel 1333MHz
- 1000 GB Festplatte SATA III
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 6950 PCI-E
- Neueste Intel „Sandy Bridge“ Technologie

50€

GUTSCHEIN

Gutscheincode: **TWOWORLDS**

Gültig für ein PC- oder Notebooksystem der Marke ONE in der „Two Worlds“ Sonderedition ab einem Warenwert von 799€. Einfach den Gutscheincode am Ende der Bestellung eingeben. Nur online einsetzbar, keine Barauszahlung oder nachträgliche Anrechnung. Gültig bis zum 31.03.2012.

www.one.de/twoworlds



Schlag mit Faust / Waffe | Punch / Strike.

Gedrückt halten, um Bogen zu spannen und um Zauber-Meridian aufzuladen.
Press in ranged combat to load up bow. Press to load up casting meridian.



Blocken / Sprinten / Reiten: klicken, um zu galoppieren / Karte: Markierung setzen
Inventar: Kontextmenü / Gedrückt halten, um zu schleichen / Oculus beschleunigen
Block / Sprint / Horseback: Tap steadily to gallop / Map: Set own marker
Inventory: context menu / Press and hold to Sneak / Press and hold to propel Oculus

- | | |
|---|--|
| [W] - Nach vorne Move forward | [Q] - Ziel wechseln links (Fernkampf)
Toggle Aim to Left Target |
| [S] - Zurück bewegen Backwards | [E] - Ziel wechseln rechts (Fernkampf)
Toggle Aim to Right Target |
| [A] - Nach links Move left | [X] - Sniper-Modus Sniper Mode on/off |
| [D] - Nach rechts Move right | [1] - [0] Hotkeys - Frei belegbar Assignable |
| [] - Springen / Aktion Jump / Action | [Alt] + [F1] - Schnellspeichern Quicksave |
| [F] - Be- /Entwaffnen Arm /Disarm | [Alt] + [F2] - Spiel speichern Save Game |
| [F1] - Parameterwerte Skills | [Alt] + [F3] - Spiel laden Load Game |
| [F2] - Waffen & Ausrüstung Equipment Tab | [Alt] + [F4] - Spiel verlassen Exit Game |
| [F3] - Allg. Inventar General Inventory | [Alt] + [F5] - Shortcut-Leiste 1 Hotkey Bar 1 |
| [F4] - Alchemieinventar Alchemy Tab | [Alt] + [F6] - Shortcut-Leiste 2 Hotkey Bar 2 |
| [F5] - Magieinventar Magic Tab | [Alt] + [F7] - Shortcut-Leiste 3 Hotkey Bar 3 |
| [F6] - Karte öffnen Travel Map | [Alt] + [F8] - Shortcut-Leiste 4 Hotkey Bar 4 |
| [F7] - Questlog | [Alt] + [F9] - Wechsel der Shortcutleisten
Switch between HotKey-bars |
| [N] - Heiltrank Healing Potion | [Tab] - Laufen an/aus Toggle auto-sprint |
| [M] - Manatrank Mana Potion | [F8] - Dorfchronik Village Chronicle (MP) |
| [Esc] - Pause / Menü Pause/Menu | [F10] - Netzwerk-Spiel Setup Network Game |
| [R] - Rüstungssets wechseln | [Alt] + [] - Netzwerk-Spiel Team
Set Network Team Game |
| [T] - Change Equipment Sets | |
| [H] - Pferd rufen Call Horse | |

SERIENNUMMER | SERIAL KEY | NUMÉRO DE SÉRIE | CODICE SERIALE



© 1999-2011 by TopWare Interactive AG. All rights reserved.

TopWare Interactive AG • Otto Str. 3 • 76275 Ettlingen, Karlsruhe • Germany
MN1040